Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 32 - FEBBRAIO 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretarie di Redazione:
Monica Rossi, Sara Sereni Lucarelli
Consulenza Tecnica:
Vania Catana, Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Rie Zushi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Claudio Cazzoli, Cedric Littardi, Nicola Roffo, Filippo Sandri, Mauro Trabisondi, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

FATAL FURY

Terry e Andy Bogard, Jo Higashi, Mai Shiranui e Big Bear vengono convocati alla Città dei Demoni per il campionato mondiale di arti marziali, ma scoprono ben presto di essere caduti in una trappola tesa loro da Geese Howard, adepto dell'oscuro re Butei: il mostruoso sovrano, ideatore delle moderne arti marziali, è deciso a divenire l'unica grande divinità del nostro mondo, ma per fare questo deve resuscitare dal suo sonno millenario e cibarsi dello spirito dei più mortali combattenti della Terra. Terry e compagni si avventurano così verso il Palazzo d'Oro superando molte insidie, e alla fine giungono all'ultimo e più temibile baluardo di difesa del sovrano: la Muraglia dei Cento Demoni!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Sopraggiungono poi a creare allegria e disastri anche Urd, la sorella maggiore, e Skuld, la sorella minore. Nel frattempo, la diavolessa Marller cerca di distruggere l'armonia del gruppetto e di sconvolgere il mondo: evoca così il Grande Re del Terrore, che però si reincarna in Urd! La sorellona di Belldandy ha infatti nelle vene sangue demoniaco e, a causa del proprio comportamento non conforme alle regole, ha appena guadagnato... una sospensione di cinquant'anni della licenza divina! Mentre il povero Keiichi è tenuto in ostaggio da Marller, Belldandy decide di passare all'azione strappandosi i sigilli che contengono i suoi poteri divini: distruggendo il vaso demoniaco che guidava Urd, l'ignara dea permette al Grande Re del Terrore di attivare il Programma di Distruzione Totale...
Nota - Per la creazione della mini-saga di Urd Demoniaca, Fujishima si è parzialmente ispirato al Ragnarok, ovvero l'Apocalisse della mitologia nordica da cui provengono anche Belldandy, Urd e Skuld. Il gigantesco lupo Fenrir ebbe natali divini (è figlio di Loke e Angerbode) e, dato che anche gli dei temevano le sue fauci, fu incatenato a una rupe (probabilmente quella che si vede nell'episodio) con l'indistruttibile catena creata dal nano fabbro Tîr. La leggenda dice che quando verrà il Crepuscolo degli Dei, Fenrir si libererà, spalancherà la sua bocca e divorerà il Sole e il dio Odino. Alla faccia dell'appetito!

ZETA

Anni Novanta: la crescita demografica del Giappone è smisurata, ma il problema maggiore è l'eccedenza di anziani. Le soluzioni adottate dal Ministero della Sanità sembrano non essere più sufficienti, e così nuove misure d'emergenza si fanno strada: la più innovativa e funzionale risulta essere Zeta, un avveniristico letto-robot computerizzato in grado di sopperire a tutti i bisogni dell'anziano che deve accudire. Per la presentazione ufficiale del modello Zeta viene 'utilizzato' il povero Kijuro, un vecchietto fino a quel giorno accudito con amore dalla giovane Haruko. Un SOS inviato dal vecchio alla ragazza tramite i computer scolastici fa sì che Haruko e alcune compagne possano rendersi conto dell'atrocità di Zeta e cerchino di far fuggire Kijuro...

LO SCOGLIO DEL LUPO...

QUANDO LE ONDE DEL MARE LO LAMBISCONO DURANTE IL PLENILUNIO È POSSIBILE UDIRE UN SUONO SIMILE ALL'ULULATO...

HOWWWWWWH

SI NARRA CHE LO SCOGLIO ATTENDA DI ANIMARSI ED ESSERE FINALMENTE LIBERO...

QUESTO...

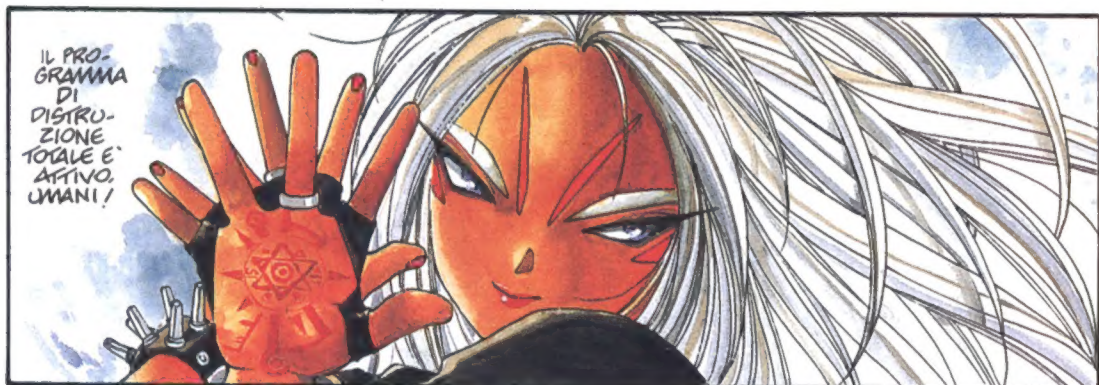
...NARRA LA LEGGENDA!

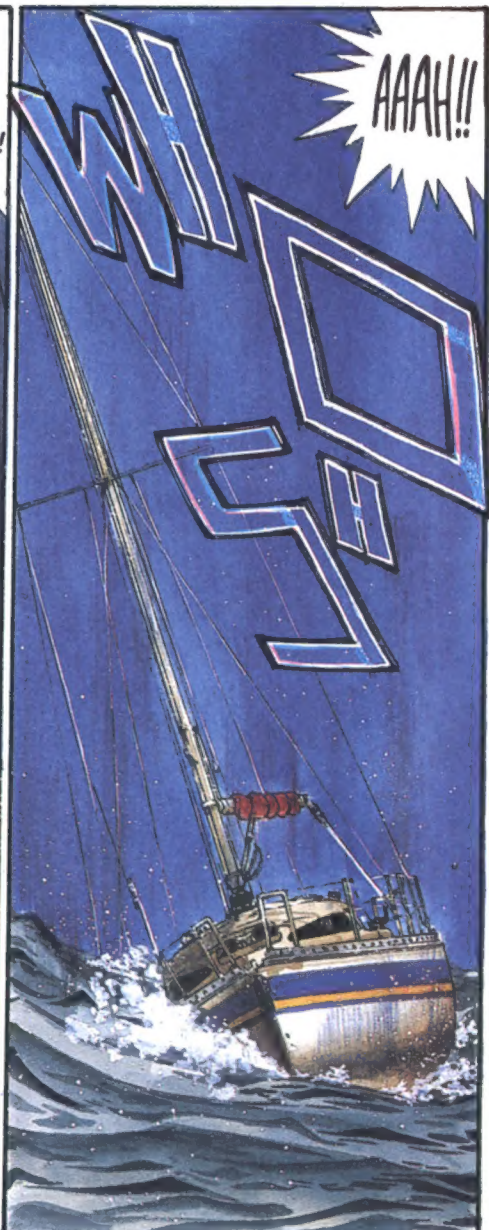
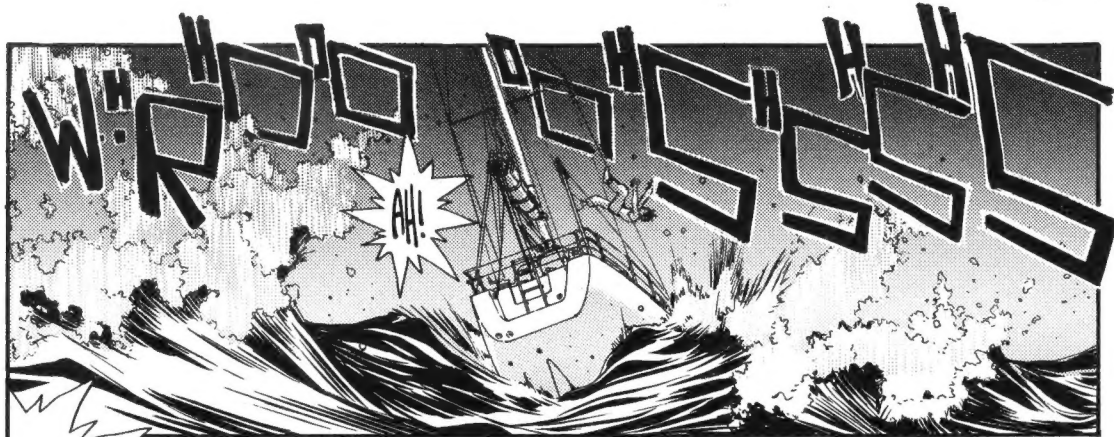
AH SÌ...? A ME FA PAURA!

Ascolta o dormiente dal sonno di roccia! In questa notte di luna piena, ti dono di vita un'unica goccia ricevi la tenebra e il suo emblema!
Io lo comando, io lo voglio. terrore e disastro albergano in me. Risorgi ora dall'umido scoglio e danza famelico assieme al tuo re!
IL RISVEGLIO DEL LUPO

Ascolta o dormiente dal sonno di roccia! In questa notte di luna piena, ti dono di vita un'unica goccia ricevi la tenebra e il suo emblema!

Io lo comando, io lo voglio. terrore e disastro albergano in me. Risorgi ora dall'umido scoglio e danza famelico assieme al tuo re!

IL RISVEGLIO DEL LUPO

FUGGITE, SCIOCCHE SUBCREATURE! CERCATE UN RIPARO!
LA GRANDE REGINA DEL TERRORE È RISORTA, E LE VOSTRE GRIDA DI DISPERAZIONE SONO PER LEI UNA DOLCE MELODIA!
MA COSA STA SUCCEDENDO?!
AAAH!!

WHRROOOOOOSSSSS
AH!
LIBE-
RATI...
...FENRIR!
RRRRRR
GLUB
UN...
LU-
PO
!?

BLINK

INTANTO...

BLINK

SORELLINA... URD... URD È...

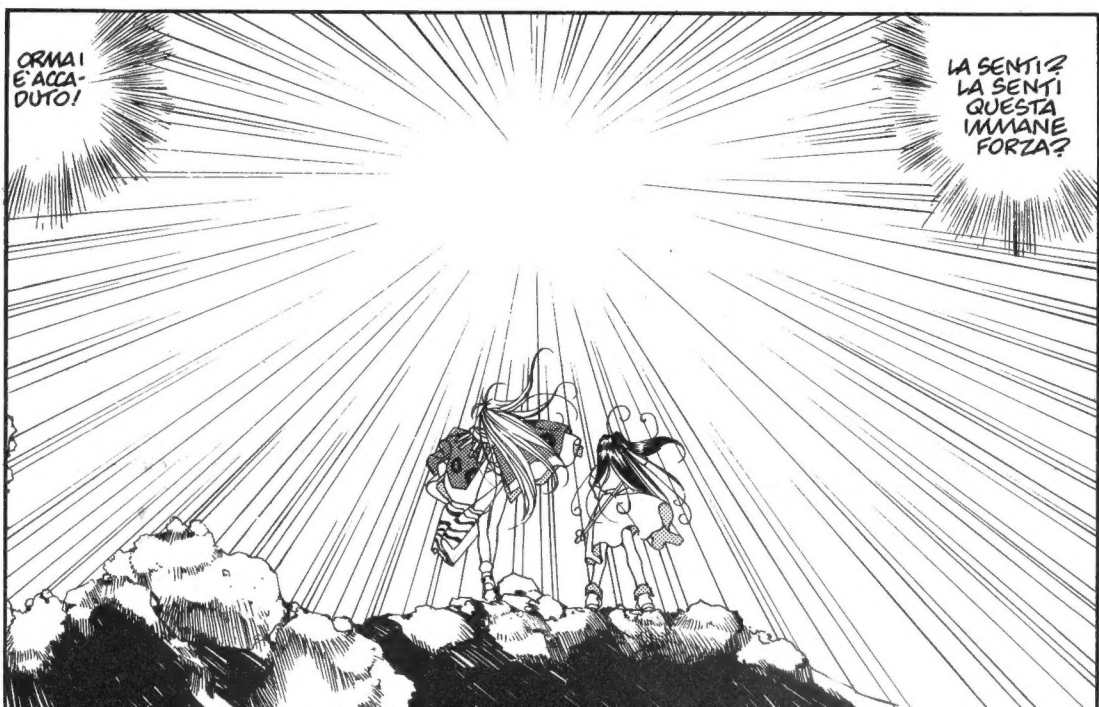
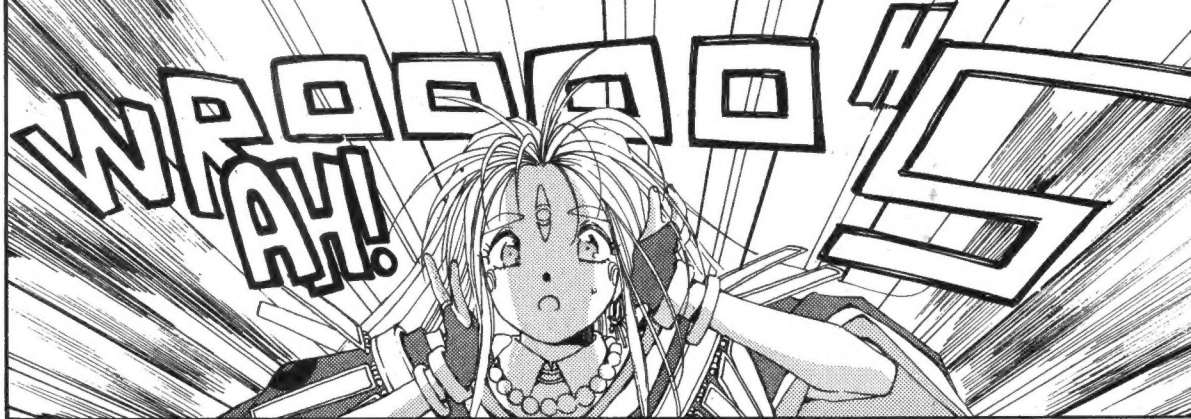
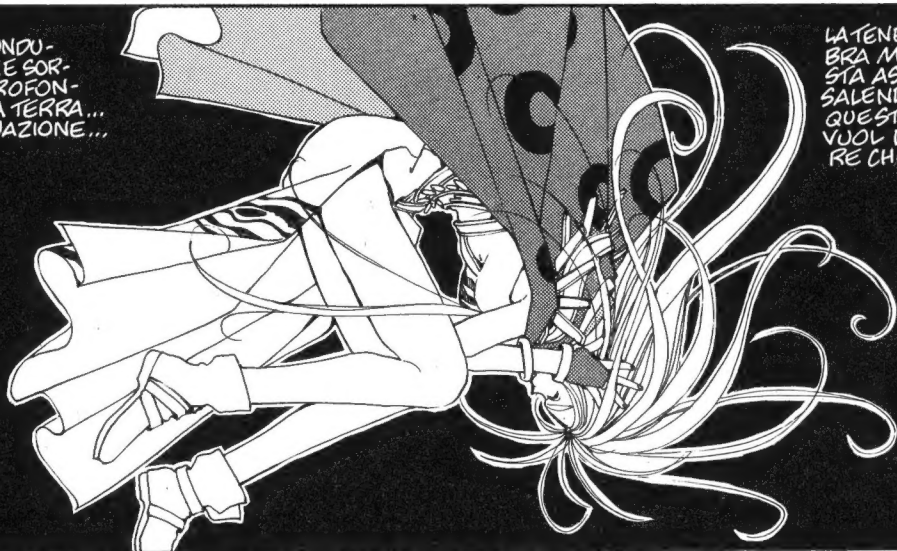
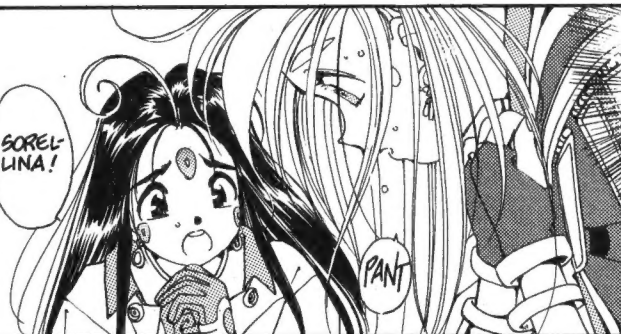
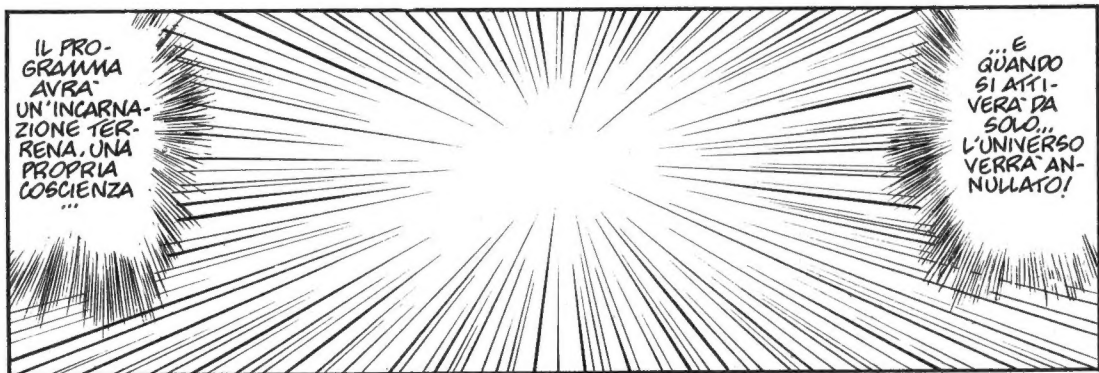
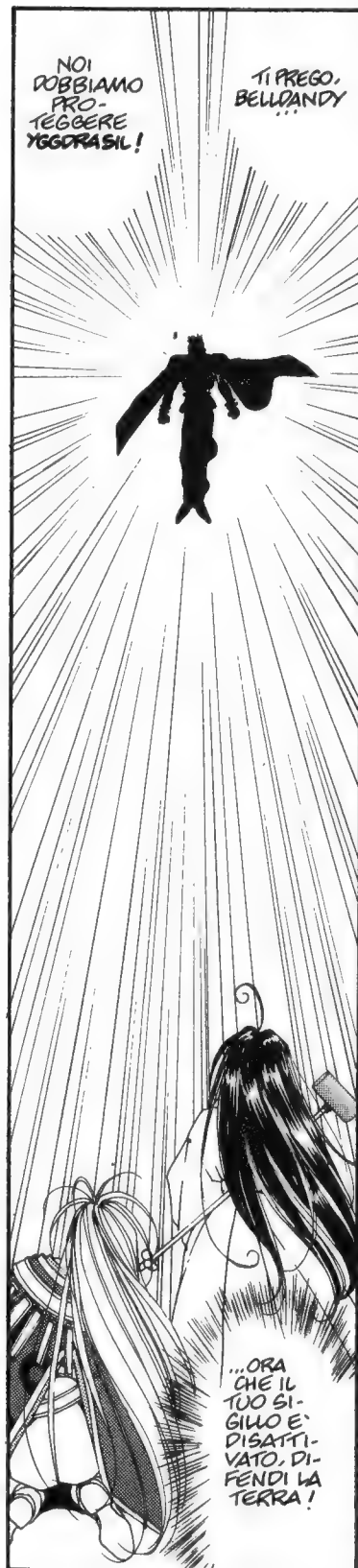
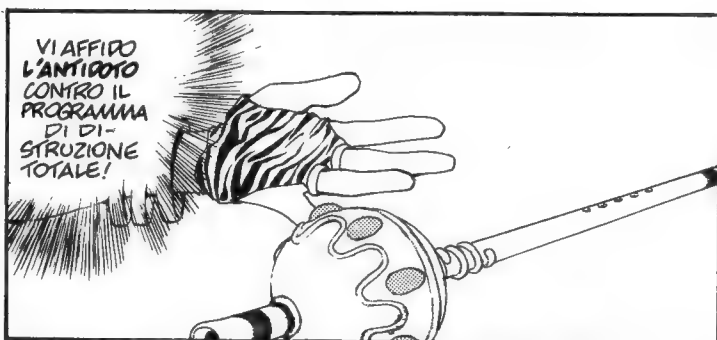
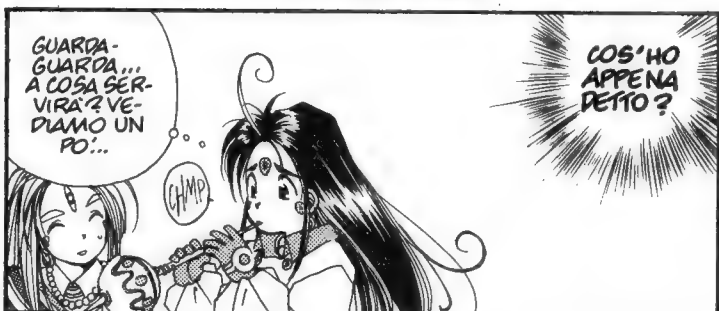
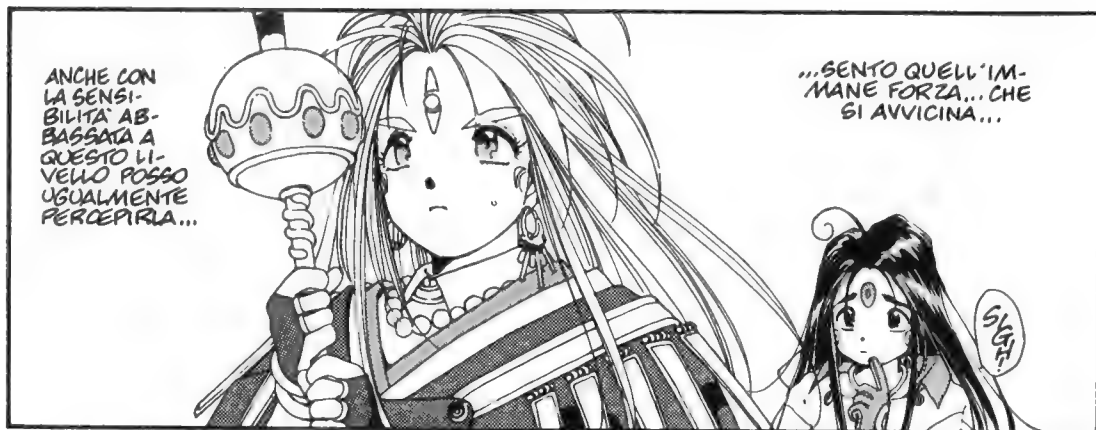
NO... NON PUÒ ESSERE...

BELLDANDY!

ZAPP

HAI DISATTIVATO IL TUO SIGILLO DI DEA SENZA LA MIA AUTORIZZAZIONE!

SÌ... SONO STATA IO STESSA A FARLO!

WROOOOOOOHS
AH!

LA TENEBRA MI STA ASSALENDO... QUESTO VUOL DIRE CHE...
SENTO UN'ONDULAZIONE CHE SORGE DALLE PROFONDITÀ DELLA TERRA... IN CONTINUAZIONE...

ORMAI PUNIRE URD NON HA PIÙ ALCUN SENSO...
PANT
SORELLINA!
GIÀ... IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE È STATO ATTIVATO!

... E QUANDO SI ATTIVERÀ DA SOLO... L'UNIVERSO VERRÀ ANNULLATO!
IL PROGRAMMA AVRÀ UN'INCARNAZIONE TERRENA, UNA PROPRIA COSCIENZA ...

NOI DOBBIAMO PROTEGGERE YGGDRASIL!
TI PREGO, BELLDANDY...
...ORA CHE IL TUO SIGILLO È DISATTIVATO, DIFENDI LA TERRA!
VI AFFIDO L'ANTIDOTO CONTRO IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE!
USATELO CON CAUTELA, MI RACCOMANDO...
FUNZIONERÀ SOLO UNA VOLTA...
BLINK
LEGGERE LE AVVERTENZE E LE MODALITÀ D'USO.
GUARDA-GUARDA... A COSA SERVIRÀ? VEDIAMO UN PO'...
CHMP
COS'HO APPENA DETTO?

ANCHE CON LA SENSIBILITÀ ABBASSATA A QUESTO LIVELLO POSSO UGUALMENTE PERCEPIRLA...
...SENTO QUELL'IMMANE FORZA... CHE SI AVVICINA...
SIGH!

SALVERÒ KEIICHI... URD...
...QUESTA TERRA ...IL CIELO...

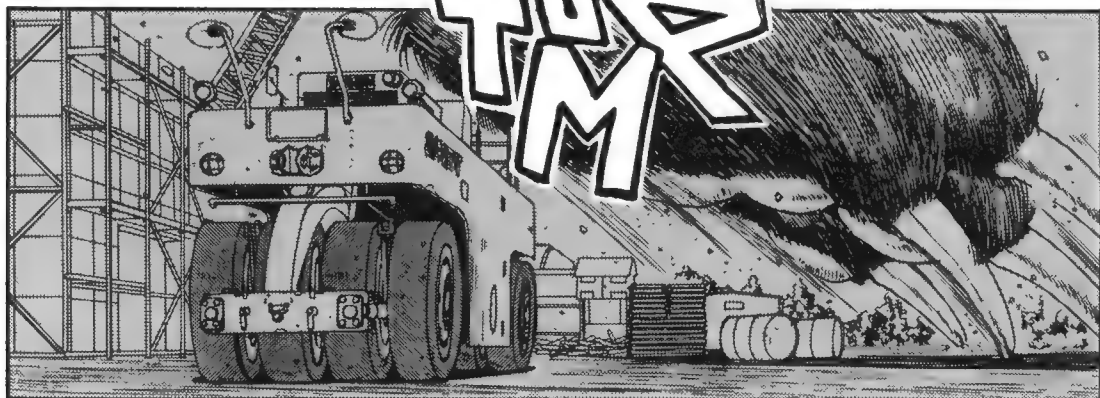
...E ANCHE IL MARE!
SSSSH

GLOP

GRRBLL

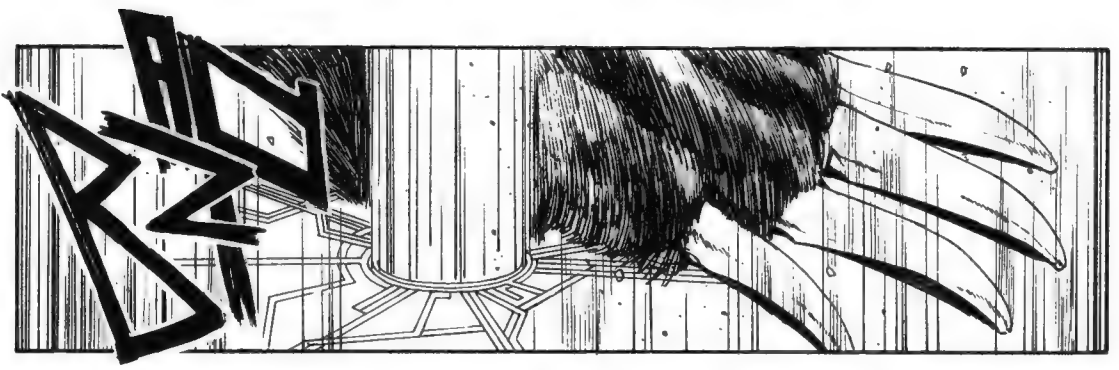
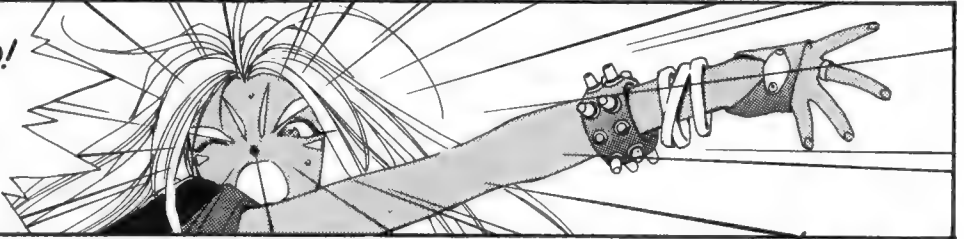
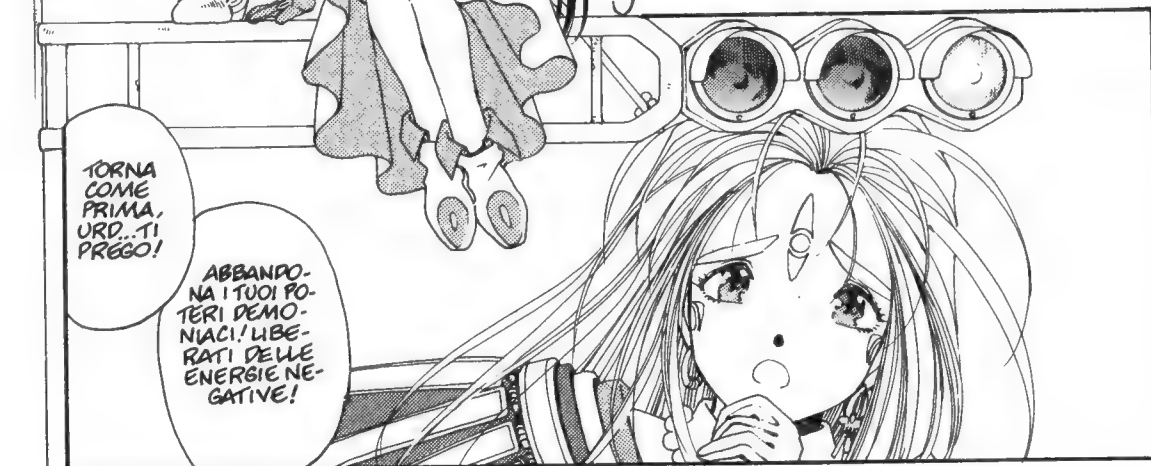
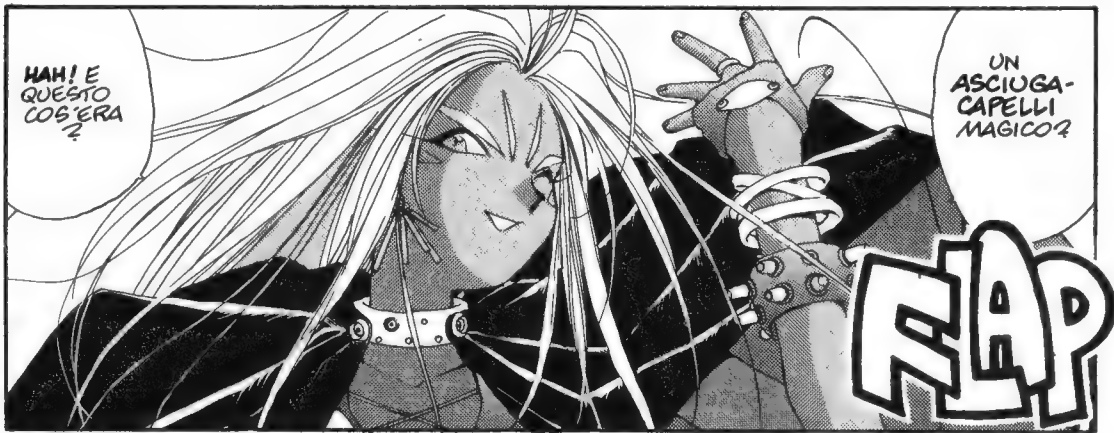
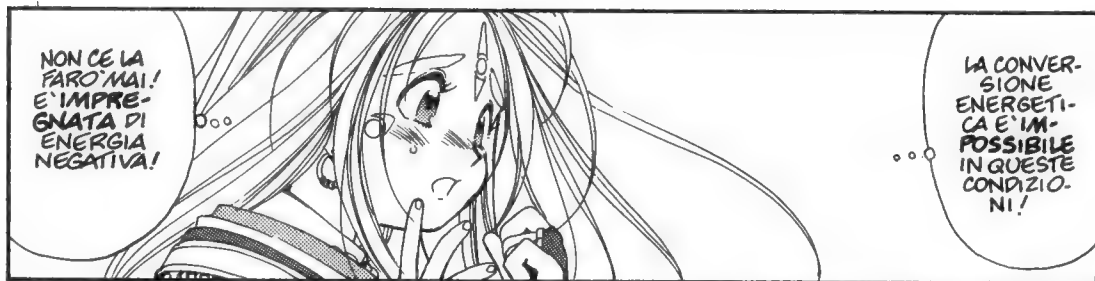
* PIU' DI 166 KM/H_KB

IL NEMICO CI HA SPERONATI!
AH, NO! QUESTO NO!
TAZZA PREFERITA DEL COMANDANTE IN BRICIOLE!
BOCCAPORTO DI LANCIO MISSILI FUORI USO!
DISTRUTTO IL SERBATOIO DI TRIBORDO!
INFILTRAZIONI D'ACQUA NEL TUBO DI LANCIO POSTERIORE!
MALEDETTI RUSSI! VE LA FARÒ PAGARE CARA, LA PROSSIMA VOLTA CHE VI INCONTRERÒ NEL PACIFICO!
GLOB
GLOB
SCARICATE L'ACQUA DAL SERBATOIO PRINCIPALE!
TUMP
CHIBA-MAKUHARI MESSE ORE 3:00 DEL MATTINO.
TUMP

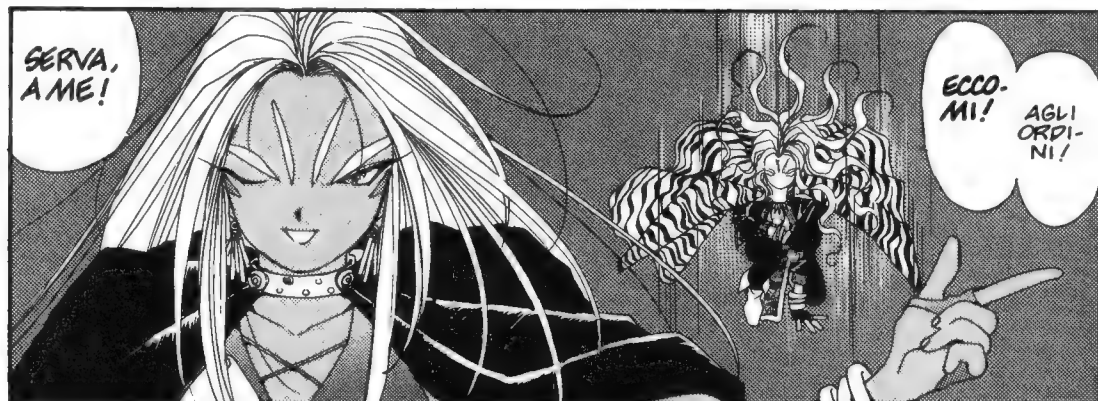
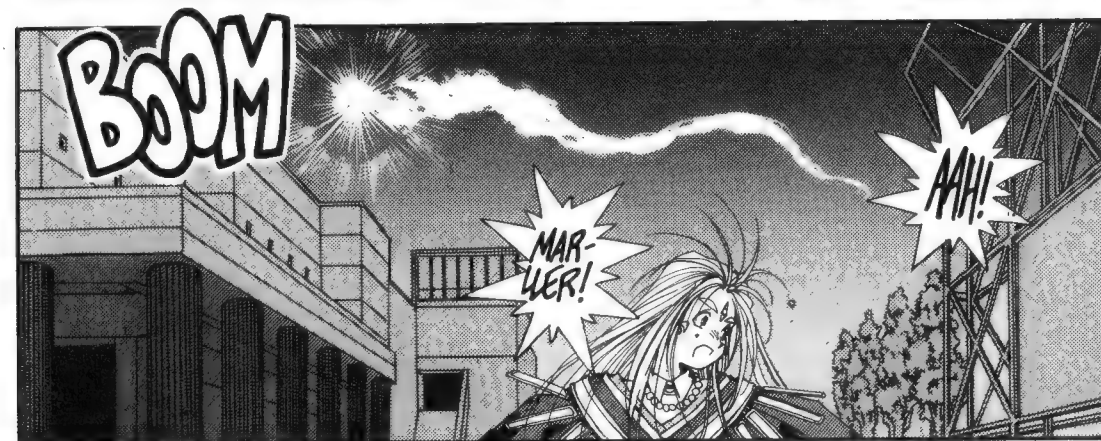
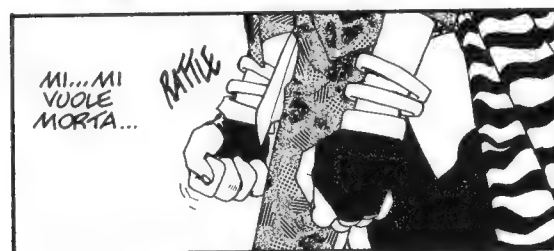
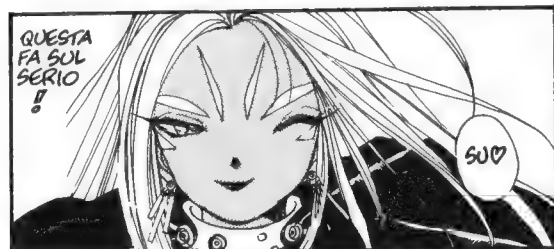
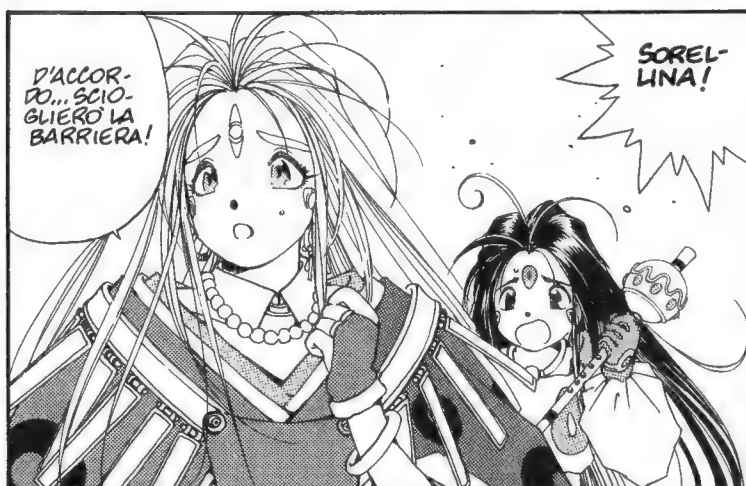
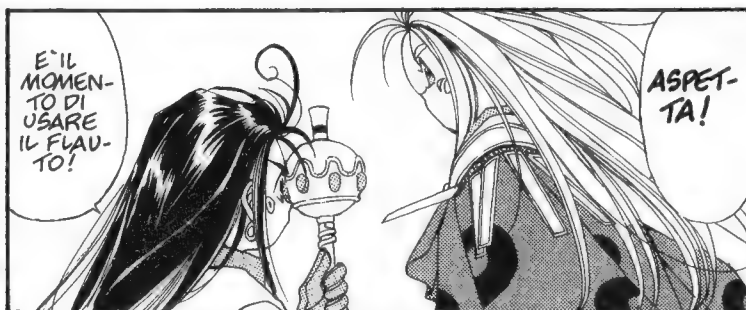
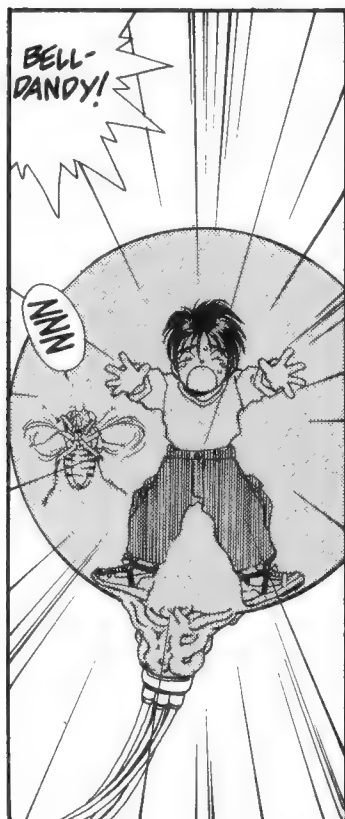
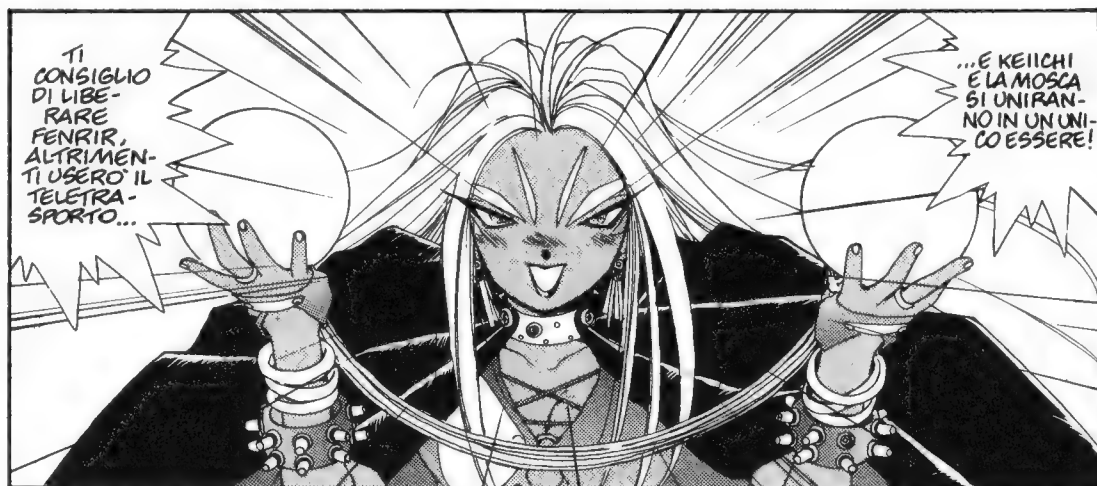
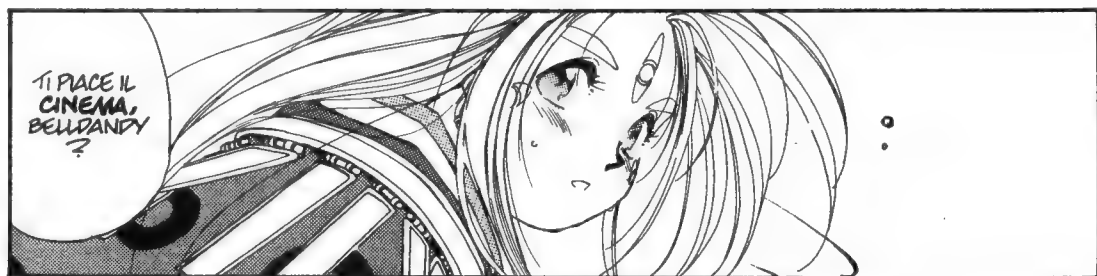
KRAK

AHAHAH! LA LUNA PIENA È USCITA A CORONARCI DI GLORIA!
VA', FENRIR! DIVORA LE LACRIME DELLA GENTE!

CAGNOLINO! PRENDI L'OSSO!
UH?
WOF?

WORF♡

NON LO INSEGUIRE, FENRIR! È SOLTANTO UN'ILLUSIONE!

BZZ
INDIETRO! E`UNA RETE MAGICA!
ZAAP
CAIII!!
SAPEVI CHE SAREMMO VENUTI QUI...
AH
...BELL-DANDY?!

PROPRIO COSÌ!
HO ANTICIPATO OGNI VOSTRA MOSSA!
COME HAI FATTO A CAPIRE CHE IL PROGRAMMA SI SAREBBE MATERIALIZZATO IN UN LUPO?
L'HO LETTO SULL'ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI CHE MI HA PRESTATO IL CAPO!
E IO HO CREATO L'ILLUSIONE-OSSO!
GROWLL
IL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE È SOTTO CONTROLLO, ORMAI!
TORNA COME PRIMA, URD... TI PREGO!
ABBANDONA I TUOI POTERI DEMONIACI! LIBERATI DELLE ENERGIE NEGATIVE!
IL TUO VECCHIO SPIRITO MI È APPARSO... E CHIEDEVA AIUTO! *
FORSE IL TUO SPIRITO ORIGINALE È STATO ESPULSO DALLA FORZA NEGATIVA!
* NEL NUMERO SCORSO_KB

CON UN SOVRACCARICO DI ENERGIA POSITIVA POTREMMO RIUSCIRE A PURIFICARTI!!

ESPELLI L'ENERGIA NEGATIVA, URD!

FLASH

TRASMETTI SUBITO LA TUA ENERGIA A FENRIR! TUTTA!
COSA?
SOLO POTENZIANDOLO POTREMO FARGLI SFONDARE LA BARRIERA!
RRRRR
M-MA NON POSSO DARGLI LA MIA ENERGIA!
SE LO FACESSI... MORIREI!

IL TUO SACRIFICIO DONERÀ NUTRIMENTO ALL'ARTEFICE DEL PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE! GIOISCI, PERCHÉ TU NE FARAI PARTE!
MA STA SCHERZANDO?
PAT PAT
ADESSO BASTA!
UH?
QUESTA FA SUL SERIO!!
SU♡
MI... MI VUOLE MORTA...
RATTLE
BAH! SEI UNA GRAN PISCIA-SOTTO!
ZAP
BOOM
AAH!
MAR-LLER!

TI PIACE IL CINEMA, BELLDANDY ?

TI CONSIGLIO DI LIBERARE FENRIR, ALTRIMENTI USERÒ IL TELETRASPORTO...
...E KEIICHI E LA MOSCA SI UNIRANNO IN UN UNICO ESSERE!

ASPETTA!
È IL MOMENTO DI USARE IL FLAUTO!

BELLDANDY!
NNN

SORELLINA!
D'ACCORDO... SCIOGLIERÒ LA BARRIERA!

Apriti a questo canto soave che la mia voce è la tua chiave! Sacra catena che imbrigli il terrore...

...apriti ora...

WHUUUNNN

...in un bagliore!

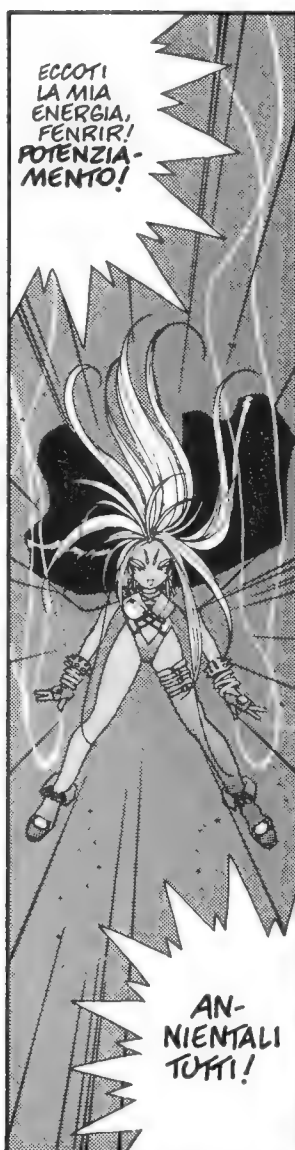
WHUUHM

WOARRRK

AH AH AH AH AH AH
FENRIR E' LIBERO! SEI FINITA, BELLDANDY!

ECCOTI LA MIA ENERGIA, FENRIR! POTENZIA-MENTO!
AN-NIENTALI TUTTI!

GROWLL

RRRRRRRRROH

LA... MIA... ENERGIA...

FENRIR LA STA... ASSORBENDO...

...SENZA FERMARSI MAI!

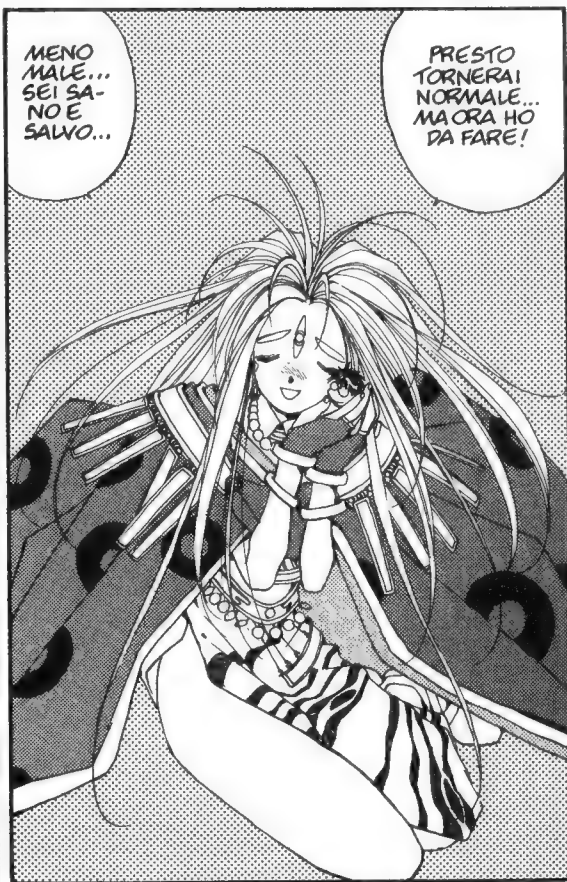
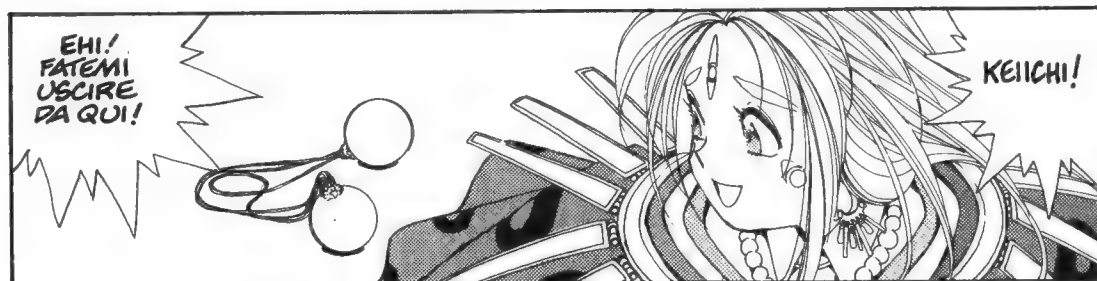
HEEE...

THUD
URD!

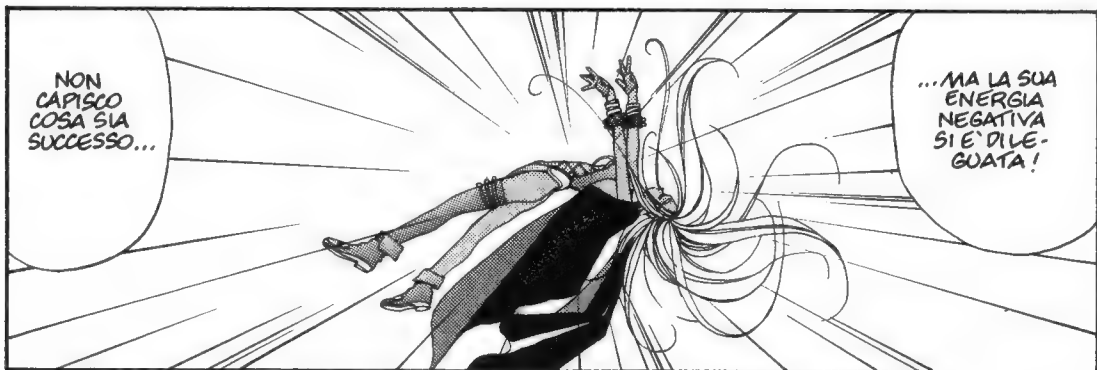
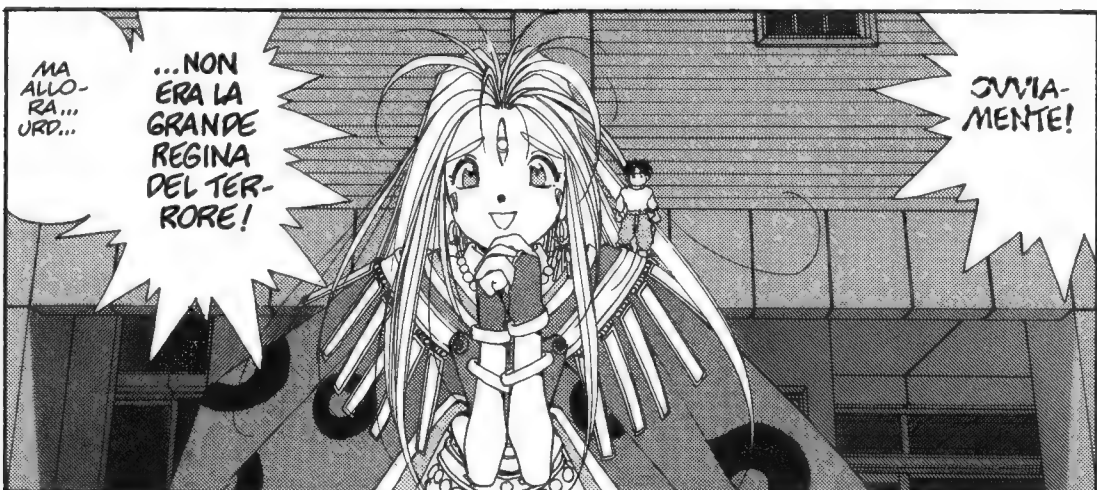
KEIICHI!
EHI! FATEMI USCIRE DA QUI!

PRESTO TORNERAI NORMALE... MA ORA HO DA FARE!
MENO MALE... SEI SANO E SALVO...

TOGLIETEMI QUESTA SCHIFEZZA DI DOSSO!

AAH! SEI DIVENTATO UN UOMO-MOSCA!
BZZZZZ
UH?

ACCIDENTI! SE FOSSI STATO PIU` GRANDE AVREI ALMENO POTUTO DARLE UN **BACIO**!

SORELLINA! URD... URD E`...

E`TORNATA COME PRIMA!
UUH...

NON CAPISCO COSA SIA SUCCESSO...
...MA LA SUA ENERGIA NEGATIVA SI E` DILEGUATA!

MA ALLORA... URD...
...NON ERA LA GRANDE REGINA DEL TERRORE!
OVVIAMENTE!

LA MIA ATTESA È TERMINATA, INFINE!

IO SONO IL GRANDE RE DEL TERRORE!

IO CONDURRÒ ALLA ROVINA L'UNIVERSO!

COME DICEVO, IO SONO IL GRANDE RE DEL TERRORE...
SKULD, IL FLAUTO! È GIUNTO IL MOMENTO!
ECCOLO!
FIRULÌ FIRULÀ
FIRULÌ FIRULÀ
FIRULÀ
FIRULÀ
FIRULÀ
FIRULÌ
FIRULÀ
...ALTRIMENTI CONOSCIUTO COME PROGRAMMA DI DISTRUZIONE TOTALE!

UHRR! QUESTA ODIOSA MUSICA...
FIRULÌ FIRULÀ FIRULÌ
...MI FA... RIZZARE TUTTI I PELI!

CERTO! PERCHÉ QUESTO È L'ANTIDOTO CONTRO DI TE...
È MIDGARD!
DRRRRRRRR

TWIRRR

WRRRRRRRRRR
URRÀ!
URD... L'INCUBO E' FINITO...
NO!
L'INCUBO DEVE ANCORA INIZIA-RE!
OH MIA DEA! - CONTINUA

KAPPA
-MAGAZINE-
NUMERO TRENTADUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO TRENTADUE

Incontro casuale- "Kaikoo"
da Zeta - 1991
Access- "Access"
da Zeta - 1991
Il risveglio del lupo - "Urd Ookami Kankiseri"
da Aa! Megamisama vol. 6 - 1992
La tana dei demoni - "Totsunyu! Akuma no Sokutsu"
da Garoo Densetsu - Senritsu no Mahogai vol. 2 - 1994

IN COPERTINA: Urd, da Oh mia Dea! © Fujishima/Kodansha

IL KAPPELLAIO MATTO

Ormai dovreste esservene accorti: negli ultimi mesi i costi delle materie prime sono saliti a dismisura e, a poco a poco, gli editori italiani sono stati costretti a operare piccoli e grandi ritocchi al prezzo di copertina dei loro albi. Una scelta difficile che penalizza sicuramente il mercato, ma che andava purtroppo compiuta. Nel momento in cui persino gli albi della Sergio Bonelli Editore sono aumentati di duecento lire abbiamo accettato l'idea che, presto o tardi, anche noi avremmo subito la stessa sorte. Le cose sono andate meglio del previsto in quanto, come potete ben vedere, il prezzo di questa rivista è rimasto invariato, così come quello di **Mitico**. Persino **Young**, nonostante l'aumento di ben 32 pagine, è rimasto ancorato a quota 4.000 lire. Ancora una volta siamo grati alla Star Comics per essere venuta incontro alle esigenze del pubblico, circoscrivendo l'aumento del prezzo solo a **Techno** e ai nostri tascabili (che salgono di appena 100/200 lire). Il 1995 è l'anno che la Star Comics dedica agli appassionati di manga e affini, e gli sforzi che noi tutti ci stiamo preparando a sostenere non sono certo pochi. Le iniziative che ci vedranno scendere in prima linea sono numerose, e i primi frutti di un colossale gioco di squadra stanno maturando di mese in mese. La fortuna sorride agli audaci, ricorda un detto popolare, e noi siamo pronti a tentare la sorte forti delle esperienze accumulate negli ultimi anni di onorato servizio. Il nostro staff è sempre più numeroso, e finalmente possiamo affrontare i nuovi impegni che il nostro intraprendente boss Giovanni Bovini ci stuzzica da tempo a sostenere. Non solo. Oltre alla progettazione di nuove testate, di cui parleremo meglio tra qualche istante, possiamo finalmente riprendere quello che un tempo chiamavamo scherzosamente *Kappa Tour*. Siete mai stati a un veglione mascherato? Che la risposta sia affermativa o negativa poco importa: il prossimo 7 marzo (ossia Martedì Grasso) vi invitiamo a indossare i panni dei vostri eroi preferiti per una nuova magica festa in discoteca (maggiori dettagli in terza di copertina). Chi preferisce il cinema al ballo, invece, quest'anno dovrà aspettare il prossimo autunno/inverno per raggiungerci a Bologna: *Kappa - Kaiju, Apoteosi e Paranoie* (anno terzo) si preannuncia più ricca del solito, ma per organizzare tutto alla perfezione ci occorre un po' di tempo. La vostra pazienza sarà comunque ricompensata, statene certi.

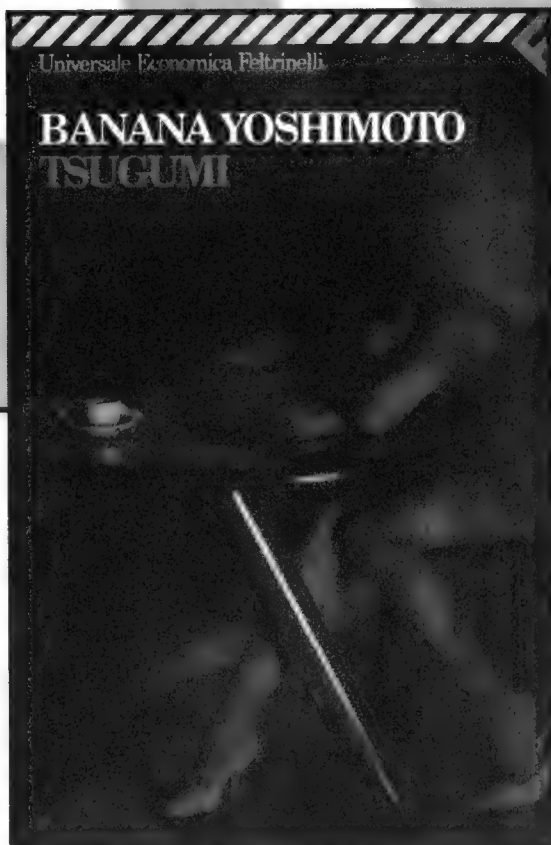
E sul fronte editoriale, quali saranno le annunciate sorprese? Stiamo pensando a un modo carino per annunciarvi (senza scioccarvi troppo) che entro la fine dell'anno la nostra casa editrice conterà dieci albi manga, per un totale di undici uscite mensili (essendo **Dragon Ball** quindicinale...), e che non mancheranno neppure gli specialissimi **Storie di Kappa**. Accidenti, non siamo neppure riusciti a mantenere il segreto per le mostre mercato di primavera! Be', ormai è troppo tardi. Vorrà dire che per ora non ci lasceremo sfuggire i due nuovi titoli che abbiamo appena acquistato (il primo dei quali uscirà in edicola a inizio estate). Fate lavorare le vostre menti e ricordate: ognuna delle nostre collane è dedicata a un genere narrativo differente. Allora, quali mancano ancora all'appello? Per quanto riguarda **Storie di Kappa**, invece, possiamo sbilanciarci un po' di più. Oltre a **Takeru** e **Appleseed** (vedi *Mondo Star Comics*), ci aspetta per maggio un appuntamento straordinario, vista la natura del volume in questione. Dopo aver prodotto per l'Italia un inedito episodio di **Lupin III** (pubblicato su **Kappa** 29), la Star Comics torna a coinvolgere gli autori giapponesi per offrirvi una storia scritta e disegnata su misura per il nostro Paese. Keiko Sakisaka è una delle giovani autrici più dotate e raffinate del panorama giapponese. Ha firmato diversi fumetti per la casa editrice Shogakukan e il suo nome è stato citato come esempio dal docente universitario e traduttore Giorgio Amitrano nella postfazione a *Kitchen* (il best seller di Banana Yoshimoto edito da Feltrinelli). Il nostro incontro con Keiko è stato fortuito quanto inaspettato (grazie all'amico e collega Enrico "Marvel Mania" Fornaroli), e dopo un pomeriggio di piacevolissime chiacchiere ci siamo scoperti legati da un incredibile feeling. Tra Bologna e Osaka sono nate così quattro storie 'ai confini della realtà', quattro episodi autoconclusivi legati però da alcuni elementi comuni che ne caratterizzano l'atmosfera e l'ambientazione. Un albergo al di là di ogni tempo e confine geografico, e quattro stanze i cui numeri si rapportano (con terribili conseguenze) alla cabala del lotto. I protagonisti si scontreranno con le proprie paure, con verità rimosse dal proprio subconscio, con amori impossibili, e troveranno una via d'uscita, spesso disperata, solo in seguito al soggiorno nell'albergo. Per sottolineare l'importanza dell'avvenimento (che ci vede coinvolti in prima persona come soggettisti e sceneggiatori) abbiamo chiesto a Keiko Sakisaka di raggiungerci a Roma, dove terremo a battesimo il volume. Abbiamo pensato a una serie di sorprese per tutti gli appassionati (non ultima una bella mostra di originali), ma non vogliamo ancora sbilanciarci troppo e preferiamo darvi appuntamento al mese prossimo. Un motivo in più per continuare a seguirci, non trovate?

Kappa boys

«Ammoppete!»

Cinzia Broccatelli

E' singolare che l'opera più adulta e affascinante di Banana Yoshimoto, tra le quattro pubblicate in Italia, sia stata concepita originariamente per essere serializzata nell'edizione giapponese di "Marie Claire". Pur essendo un romanzo al femminile che prende in esame i molti modi di essere delle donne, **Tsugumi** non cade mai nella frivolezza dei moderni feuilleton sentimentali: piuttosto che giocare sull'emotività del lettore, succube paziente di amori tormentati, l'autrice scava nella personalità dei protagonisti e ci mette di fronte a un finale solo in apparenza prevedibile. La morte regna sovrana. Ci si aspetta che da un momento all'altro la bella ma malaticcia Tsugumi si accasci a terra per non rialzarsi mai più. Che la brezza del mattino la trovi ancora addormentata di quel sonno profondo e infinito. Ogni capitolo, ogni pagina, ogni singolo capoverso mette in discussione la personalità della ragazzina: nessuno le ha mai nascosto quanto precarie fossero le sue condizioni e lei, facendo buon viso a cattiva sorte, si è abbandonata a un cinismo sempre più radicale. Il suo è una sorta di totale rifiuto e disprezzo delle convenzioni morali e sociali che regolano la vita umana, un atteggiamento antipatico e scostante che nasconde a fatica il suo essere diversa. Tsugumi domina la scena e impone il suo modo di essere a chi le sta vicino, ma è timida ed educata con gli estranei che le gravitano attorno. Romanzo di grande successo (raccolto in volume nel 1989 ha venduto oltre due milioni di copie), **Tsugumi** affronta le problematiche dell'adolescenza, tema particolarmente congeniale all'autrice data la sua giovane età (all'epoca era appena venticinquenne). Come scrive la stessa Banana Yoshimoto nel *postscriptum*, quanto racconta nel romanzo appartiene al suo passato, a quando trascorreva le vacanze con la famiglia sulla costa occidentale della penisola di Izu: «Ho scritto questo romanzo perché volevo lasciare impresse da qualche parte le sensazioni di quei giorni: quel 'non esserci niente', il ripetersi delle nuotate, delle passeggiate e dei tramonti, con il mare sempre presente. Così che, se per caso io o qualcuno della mia famiglia dovessimo perdere la memoria, ci basterebbe leggere questo libro per riuscire a ricordare quel luogo.» Se non fosse per la dichiarazione flaubertiana «Tsugumi sono io. Con il brutto carattere che mi ritrovo, non poteva essere altrimenti», la grande umanità di Banana Yoshimoto potrebbe incarnarsi nella giovane Maria, l'io narrante del romanzo. Dipingendo la storia in un rigoroso bianco e nero, l'autrice mette a confronto la solarità di Maria e la malinconia notturna di Tsugumi: due personaggi talmente diversi da risultare complementari. Tra le due nasce un'intesa profonda che le rende amiche sincere, un rapporto fin troppo franco che a una prima analisi potrebbe apparire però insostenibile. Il romanzo si chiude con un omaggio a *La zona morta* di Stephen King, segno del grande interesse di Banana Yoshimoto per le atmosfere horror (aveva già dichiarato in precedenza il suo interesse anche per le opere di Dario Argento). A differenza dei precedenti volumi, **Tsugumi** esce direttamente nella collana 'economica' della Feltrinelli. Un vero peccato.

Massimiliano De Giovanni

Banana Yoshimoto
TSUGUMI
Universale Economica Feltrinelli, 160 pagine, lire 12.000

«Sin dalla nascita, Tsugumi era molto debole, qua e là le si erano 'inceppate' le funzioni fisiche. I medici le avevano pronosticato vita breve e la famiglia era preparata al peggio. Per questo motivo, tutti intorno a lei, cominciando da sua madre che l'aveva assistita incessantemente durante i ricoveri negli ospedali di tutto il Giappone, la coccolavano e facevano del loro meglio per cercare di allungare, anche se di poco, la sua vita. Così, pian piano, aveva cominciato a camminare con le sue gambe, ed era cresciuta poco alla volta, sviluppando un carattere estremamente ribelle. Il fatto che fosse riuscita a irrobustirsi, quel tanto da riuscire a condurre una vita normale al cinquanta per cento, le si era rivoltato contro. Tsugumi era cattiva, maleducata, sboccata, capricciosa, viziata e sleale. Godeva nel dire alle persone, senza mezzi termini, con dovizia di particolari e con un tempismo perfetto, quello che li faceva arrabbiare di più. Era proprio una serpe.» **B.Y.**

INCONTRO CASUALE

VEDIAMO... LA COLONNINA FUNERARIA DOVREBBE ESSERE QUI...

THUMP

NONNETTO! SIAMO VENUTI QUI SOLO PER RECUPERARE LA FOTO E LA COLONNINA FUNERARIA DI TUA MOGLIE!
CARA... SONO TORNATO...
CHAK

CAVOLO!!

SKREE

SENTITE... NON SAREBBE MEGLIO **COSTITUIRSI**? CE LA CAVEREMO CON POCO, COSÌ...
MIAO?

ORMAI SIAMO FRITTI...

CERCHIAMO ALMENO DI FAR SAPERE ATUTTI COS'E' VERAMENTE QUEST'AFFARE!

ドTUO

AAAH!
LASCIA-TECI! NOO!!

DEVO PARLARE COI GIOR-NALISTI! ASPETTA-TE!

E COSA VORRESTI DIRE AI GIORNALI-STI?

VUOI FARE I NOMI DEI TUOI COM-PLICI?

BA-
STAR-
DO!

ALZATI!

EHI!
IO NON C'ENTRO NIENTE!
SCUSA-
TE...

AAH!
NON C'È BISOGNO DI...AHI!

NONNET-
TO...

WHIRRR

KRUMP

BOOM

CENTRO GENERALE D'ASSISTENZA SOCIALE DI KANTO.

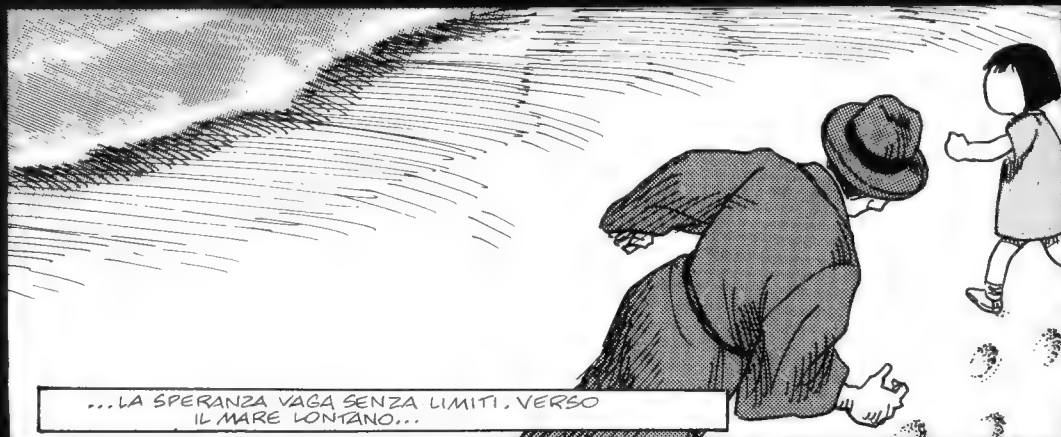
DESIDERO CHE PIU` TARDI I RESPONSABILI DICHIARINO SPONTANEAMENTE I PROPRI ERRORI...

MI DICA, TERADA...

ALCUNE FUNZIONI SONO MOLTO MISTERIOSE... MI CHIEDO SE **QUALCUNO** SIA INTERESSATO A OTTENERE DATI CAMPIONE...
OVVIAMENTE SONO SOLO **VOCI**... MA SE QUALCUNO LE HA MESSE IN GIRO...
HASEGAWA!
E' VERO QUESTO ?!
BAM
NON SOTTOVALUTARE IL MINISTERO DELLA SANITÀ!

POSSO USARE IL TELEFONO?
SÌ... È COSÌ! IL DIRETTORE MINAGAWA... SÌ, ATTENDA UN ATTIMO!
PRONTO? SONO MINAGAWA! SÌ...
COSA?!
NO... NON È AFFATTO COSÌ... MA... MA SI FIGURI...
È CHE IO... NON SAPEVO... SIGNOR MINISTRO...
UH?
SÌ... CERTO... CERTO...
NON È AFFATTO...

AH...
AH
AH
AH!

SOTTO UN CIELO SERENO SOFFIA UNA LIEVE BREZZA...
SSH
LA NAVE CHE LASCIA IL PORTO...
...SUONA ALLEGRAMENTE IL GONG...
CARO...
...CON UN SORRISO, TAGLIANDO IL NASTRO DI SALUTO...

...LA SPERANZA VAGA SENZA LIMITI, VERSO IL MARE LONTANO...

CARO...
...L'AGOGNATA ROTTA PER LE HAWAII...

FRUSH

CARO...

CARO...

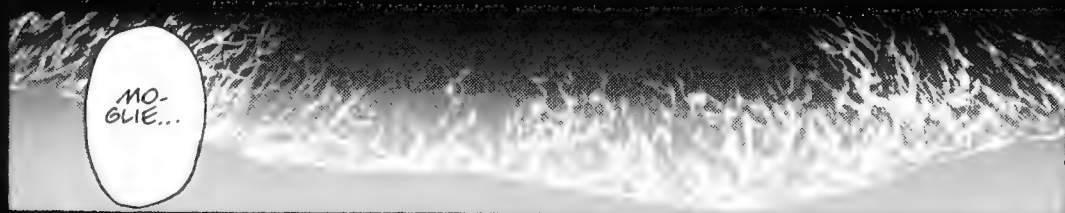
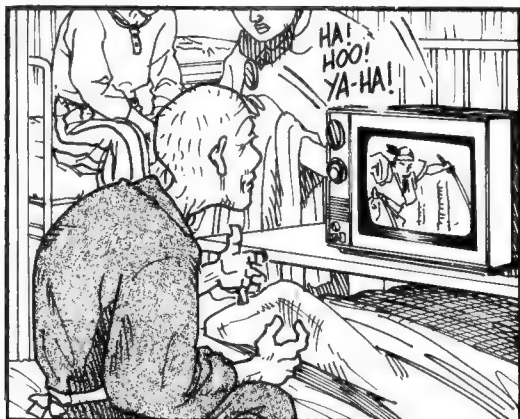
MO-
GLIE...
...MIA...

HA! HOO! YA-HA!

ZZZZZ

PER TRE ORE!

HO DOVUTO ASCOLTARE LA PREDICA DI QUEL PROFESSORE PER LA BELLEZZA DI TRE ORE!

E COSÌ, ALLA FINE, CI SIAMO PURE BECCATE LA COLPA! CHE PALLE!
ORA BASTA! NESSUNO DI NOI È STATO ESPULSO DALLA SCUOLA NÉ È STATO SEGNALATO ALLA POLIZIA! CHE NE DITE DI DIMENTICARE TUTTO?

OH-
OH...
EHI, HARUKO... STAI ANCORA PENSANDO A QUEL NONNETTO?
SE CONTINUI COSÌ IL TUO PROFITTO NE RISENTIRÀ...
È INUTILE, HARUKO... SIAMO SOLO RAGAZZI! NON POSSIAMO FARCI NULLA!
TI È ARRIVATO IL SEGNALE DI SOS?
NON È QUESTO... IL FATTO È CHE L'HO SEMPRE ASSISTITO IO, DA QUANDO SONO NEL VOLONTARIATO... PERCIÒ...
NON TI PREOCCUPARE! CI PENSERANNO QUELLI DEL MINISTERO DELLA SANITÀ!
CE NE SONO TANTI ALTRI COME LUI! GUARDATI INTORNO!

NON MI DIRAI CHE TI CI SEI AFFEZIONATA?
SIGNORINA MIHASHI!
L'INTERVALLO E' FINITO! SI DIA DA FARE!
SCUSATE, HO ANCORA DEL LAVORO DA SBRIGARE...
SENTI, HARUKO... PER QUANTO RIGUARDA LA FESTA DI STASERA...
TI ASPETTIAMO ALL'USCITA NORD! RICORDATI!
MAH!
E VEDI DI ESSERCI!

K32-A

Cari Kappa ragazzi, complimenti sottintesi, vi facciamo i nostri più felici auguri di Buon Anno. Diciamo subito che vi scriviamo per il Concorso per Giovani Autori di Fumetti in tono di 'lamentela'. Lamentela tra virgolette visto che, pur essendo stati scartati, non ci siete diventati antipatici all'improvviso e non abbiamo deciso di non acquistare più le vostre testate. Sia ben chiaro che non ci sogneremmo mai di contestare il giudizio insindacabile della selezione ormai avvenuta (e osservando le sia pur piccolissime immagini, ci sembra già di vedere dei nuovi mostri sacri), ma siamo incuriositi da una cosa: i *Bravi ma...*

Riportiamo alcuni giudizi: «F.M. e D.M. di Roma devono fare attenzione ai disegni: la caratterizzazione grafica del protagonista varia da vignetta a vignetta! ...». Nostra conclusione (del tutto personale): se il protagonista varia da vignetta a vignetta (cosa grave già di per sé), cosa fa tutto il resto? Poi, «A.B.... è di difficile lettura, ma quel che è peggio, è inchiostrato parzialmente...» e «C.B.... deve risolvere qualche problema nelle anatomie e nell'inchiostrazione: i tuoi personaggi sono spesso sproporzionati e le ombreggiature appesantiscono eccessivamente le tavole (!!!)». A questo punto ci viene da pensare: se tra i *Bravi ma...* vengono notati difetti di tale importanza (testi poco comprensibili e disegni sproporzionati, le basi per un buon fumetto), quel centinaio di lavori realizzati solo per partecipare molto probabilmente devono essere dei fogli scarabocchiati o qualcosa del genere!

Per quanto riguarda il nostro lavoro, non ci pare sia così scarso, oppure... Vi preghiamo di non prenderci per due frignoni che non si accontentano del premio di consolazione (il proprio nome pubblicato su **Kappa**) o per due invidiosi. Ci sarebbe piaciuto avere da voi un giudizio critico, come del resto tutti gli altri (almeno crediamo) o, più fattibile, evitare la discriminazione dei *Bravi ma...*, rendendo il resto una 'schifezza'. Ci siamo sentiti un po' terra terra, tutto qui!

Saluti.

Angelo e **Alessandro Simonin** di Udine (autori di *Change*)

P.S. Tanti auguri ai selezionati e...che vinca un Made in Italy!

Cari Angelo e Alessandro, lungi assolutamente da noi il voler fare delle discriminazioni tra i partecipanti al concorso. Ci sarebbe piaciuto poter parlare con ognuno di voi dei pregi e dei difetti delle vostre opere, ma avrai notato anche tu in quanti eravate in lizza. Volevamo parlare di tutti voi ma potevamo, per far questo, eliminare le illustrazioni e dare più spazio ai commenti? Non ci sembrava giusto nei confronti dei vincitori: meritavano la pubblicazione almeno di una loro vignetta. L'unica soluzione che ci si è presentata è stata quella di suddividervi in tre gruppi. Nasce qui il Bravi ma.... Sotto questa categoria sono state raggruppate quelle persone che con un po' di volontà potranno essere i vincitori di un concorso futuro, coloro che possiedono già un livello di tecnica tale da dover essere solo sgrezzata. La terza categoria è rappresentata invece da ragazzi che non sono ancora pronti per entrare nel mondo del fumetto. Questa non vuole essere una discriminazione, soprattutto perché con la volontà si possono fare tante cose. Arrivare tra gli 'ultimi' oggi non significa restare sempre in questa posizione...un domani potreste essere tra i 'primi', nulla di più facile!

Per questo è importante sapere sempre come stanno le cose. Forse, per evitare ogni tipo di discriminazione avremmo dovuto pubblicare solo i nomi dei vincitori, ma questo non sarebbe stato giusto nemmeno nei vostri confronti.

K32-B

Sono un vostro fan dal numero 3 di **Orange Road** (attirato dalla copertina) e poi non mi sono più perso una vostra pubblicazione manga. Complimenti per **Takeru**. All'uscita di **Kappa Magazine** nr. 30 ho letto che ad aprile uscirà **Dragon Ball**, inoltre ho letto che, per motivi dell'autore, avete dovuto studiare un albo apposito per questa opera. Bravi! Allora perché su "Japan Magazine" nr. 22 (gennaio '95) compare l'avvincente fumetto di **Dragon Ball Z** con tanto di copertina e poster (articolo incluso)? La domanda sorge spontanea (suggerita da Lubrano), perché tanti problemi per i Kappa Team e non per i Japan Magazine?

Vostro **Carlo Rosetti** (AN)

Forse ci vorrebbe proprio Lubrano per mettere finalmente fine alla pirateria italiana, perché quando citiamo "Japan Magazine" parliamo proprio di pirati editoriali. Caro carlo, tu che ci segui dal numero 3 di ***Orange Road****, non ci hai mai sentito accusare questi personaggi di pirateria?! Ohibò, ti sei forse perso qualche angolo della posta? Comunque il discorso è sempre lo stesso: nonostante querele su querele la situazione non cambia. L'unica cosa che cambia è il nome della casa editrice che pubblica materiale pirata: ora si chiama Sirio, prima Eden... in fondo però non è cambiato nulla. L'unica cosa che possiamo fare è smettere di acquistare materiale pirata. Lo spazio è sempre meno, ma vogliamo comunque salutare qualche amico:* ***Cristiano Bechelli*** *di Cantagallo (PT),* ***Marco Sordi*** *di Valle Martella (RM) e* ***Fabio Musci*** *di Lizzano (TA). Ciao a tutti!*

Kappa boys

• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta rivolgersi alle librerie specializzate o scrivere alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate. Qui di seguito pubblichiamo la lista degli albi non esauriti e che pertanto sono in vendita al prezzo di copertina.

• **KAPPA MAGAZINE** dal nr. 1 al 30	(lire 5.000 cad.)
• **Speciali KAPPA** dal nr. 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
• **STARLIGHT**	
Orange Road dal nr. 1 al 25	(lire 3.200 cad.)
Sesame Street dal nr. 26 al 28	(lire 3.200 cad.)
• **NEVERLAND**	
Video Girl Ai dal nr. 1 al 16	(lire 3.200 cad.)
Video Girl Ai nr. 17	(lire 3.500)
Video Girl Len dal nr. 18 al 20	(lire 3.200 cad.)
Georgie dal nr. 22	(lire 3.200 cad.)
• **ACTION**	
JoJo dal nr. 1 al 15	(lire 3.400 cad.)
• **TECHNO**	
Guyver dal nr. 1 al 9	(lire 3.000 cad.)
• **YOUNG**	
3x3 Occhi dal nr. 1 all'8	(lire 4.000 cad.)
• **MITICO**	
Speciali - nn. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Serie - Lupin III dal nr. 1 all'8	(lire 4.000 cad.)
• **STORIE DI KAPPA**	
Gon dal nr. 1 al 3	(lire 5.000 cad.)
Orion nn. 1 e 2	(lire 5.000 cad.)
Takeru nr. 1	(lire 7.000)
Takeru nr. 2	(lire 6.000)
Memorie (volume unico)	(lire 10.000)

CAVOLACCI! CI SEI RIUSCITO DAVVERO!

BIP BIP

CREDO CHE INVIERÒ QUE-STI DATI AL COMPUTER DI QUALCHE GIORNALE...

SE QUALCHE BRAVO GIORNA-LISTA AVESSE VOGLIA D'INDAGA-RE, POTREBBE RIUSCIRE A SMUO-VERE LE ACQUE E DENUNCIAR-LI... EH EH!

SCOPRIRE LE PAROLE CHIAVE D'ACCESSO E' **ECCITANTE!** I MUSCOLI DELLE SPALLE SI RILASSANO E IL **COSO** S'IMPENNA COME UN CAVALLO IMBIZZARRITO!
OH OH OH!
HAH-EHM...
MA CHE T'INVENTI? VECCHIO SPORCACCIONE!
SE-SENTA... MA DICE SUL SERIO?
FRUSH FRUSH
IH IH IH!
CERTO CHE DICO SUL SERIO! TE LO FACCIO VEDERE...
NON INTENDEVO **QUELLO!** PARLAVO DELLA FACCENDA DEL COMPUTER!
MI SEMBRA **OVVIO!** NON C'E' HACKER PIU' ABILE DI ME A EST DI HAKONE!
SI, MA E' L'UNICA COSA CHE **SAI** E CHE **PUOI** FARE!
GRUMPH
SENTA...
VORREI CHIEDERLE UN FAVORE...

湾料理
高雄
1F
西の家族

DRAFT BEER
ESTATE, ESTATE, ESTATE, ESTATE, ETERNA ESTATE...

250
330
350
...SU QUELL'ISOLA, NOI DUE SOLI...

...ESTATE INSIEME A TEE...

HMMM...

QUELLA HARUKO... HA SEMPRE QUEL **VECCHIO** IN MENTE!

EHI, L'HAI PRESA MALE, EH? CHE C'E'...TI SENTI RESPINTO?

UFFAAA...
THUD

GLUP

SUA NONNA...
UH? NONNA? COSA FARFUGLI?

QUANDO HARUKO INIZIO' A FREQUENTARE LA SCUOLA MEDIA, INSISTETTE MOLTO PER AVERE UNA CAMERA TUTTA SUA IN CUI STUDIARE...
...MA DAL GIORNO IN CUI OTTENNE QUELLA CAMERA, SUA NONNA SPARI'...

HARUKO DICEVA DI ESSERE MOLTO FELICE PER AVER OTTENUTO LA CAMERA...

SUA NONNA MORÌ IN UNA CASA DI RIPOSO...

AH AH AH

SEI UBRIACO, SCEMO!

CHAK
CHAK

BIP

EHI! QUESTO E' UN OSSO DURO!

SSSH
STAI ANCORA PROVANDO? SU, LASCIA CHE TI DIA UNA MANO...

SCUSATE PER IL DISTURBO, MA SONO DAVVERO PREOCCUPATA PER IL NONNETTO TAKAZAWA ...SE POTESSI COMUNICARE CON LUI, ALMENO RIUSCIREI A CAPIRE COME STA ORA...
E VA BENE! AUMENTEREMO LA VELOCITA' COLLEGANDOCI IN PARALLELO!

IHIHIH! DEV'ESSERE UN VERO RUBACUORI, QUEL TUO NONNETTO! TI AIUTEREMO PER LUI!
NON E' PER QUEL VECCHIACCIO CHE LO FACCIO!

PAT PAT
COME IMMAGINAVO... LO FAI PER QUESTA RAGAZZINA? SEI PROPRIO UN VECCHIO SPORCACCIONE!

SE IL COMPUTER DELLA SESTA GENERAZIONE ESISTESSE DAVVERO, NON TI INTERESSEREBBE PARLARE CON LUI?

BIP

INGRESSO VIETATO
BIP
関係者以外立

BIP

BIP

WHMM

ACCESS
BIRIBIP

CE L'AB-BIAMO FATTA!

SÌ, PERÒ...
C'È QUALCHE PROBLE-MA?

LO STO CHIAMANDO... MA NON RICEVO NESSUNA RISPOSTA... COSA NE PEN-SI?
PFF... PER ME È AN-DATO!

CO-COSA!?
STO PARLANDO DEL COM-PUTER!

LA NOSTRA CHIAMATA DOVREBBE ESSERGLI ARRIVATA... FORSE I BLOCCHI SONO PIÙ DI UNO... CHISSÀ!

SECONDO QUANTO AFFERMA QUESTA SIGNORINA, IL NONNETTO È COLLEGATO FISICAMENTE AL COMPUTER... PERCHÉ NON PROVIAMO A CHIAMARE **LUI**?

BAH... SI PUÒ PROVARE! COME SI CHIAMA?

BIP

BI-BIP
ACCESS
KIJU

BI-BI-BIP
ACCESS
KIJURO TAKAZAWA

BIP
BIP
ACCESS
KIJURO TAKAZAWA
NONNETTO

BIRIBIP
ACCESS
KIJURO TAKAZAWA
NONNETTO
SVEGLIATI, BRUTTO VECCHIO!

NON FUNZIONA! NON SO PIÙ COSA FARE!
COME IMMAGINAVO... FORSE SERVE UN'ULTERIORE PAROLA CHIAVE...
UFFA...

FORSE SO QUAL È!

TAP TAP TAP TAP
AH!
CRASH
OH, DIO...
MA CHE...

FLAP

PROVA A SINTETIZ-ZARE UNA VOCE DI DON-NA... COME QUESTA...

NONZZZZT...

RRRZZZETTO...
NONNEZZZRR...
ZZZZT

NONNEZZZZRRTTO...
UH...

NON-NETTO!

TA-PA
TA-PA

INGRESSO VIETATO

COME TI SENTI, NONNETTO? VA TUTTO BENE?

OH...SEI TU...SEI VENUTA A TROVARMI?

CERTO! NON POTEVO LA-SCIARTI SOLO!
CHAK

CHI C'E' QUI DEN-TRO?
CLICK

FLIP FLIP
QUI E` VIETATO L'INGRES-SO...
SPERO CHE TU NON STIA SOFFREN-DO, ORA...
MI SENTO MALE... AIUTO...

POVERO NONNETTO... NON SO PROPRIO COSA FARE...

MI DISPIA-CE CHE TI STIANO TRATTAN-DO COSÌ... POVERINO...

MA... MA...

CHI STA PARLANDO QUI?

CERCA DI AVERE PAZIENZA... VEDRAI CHE TI SALVERÒ!

LO SAPEVO! STA SOFFRENDO! NON C'È QUALCHE MODO PER TIRARLO FUORI DI LÀ?

SONO DIVERSI COMPUTER DISPOSTI TRIDIMENSIONALMENTE!
HAI CAPITO CHE COS'È IL FAMOSO COMPUTER DELLA SESTA GENERAZIONE?

CORE
QUELLI PERIFERICI NON SONO UN GRAN CHE, MA QUELLO CENTRALE, IL NUCLEO...

BIO-COMPUTER?
...POTREBBE ESSERE IL FAMOSO BIO-COMPUTER!

SÌ... UN COMPUTER COMPOSTO DA BIO-CHIP RICAVATI DALLE PROTEINE!
PROOT

E NON È STATO DI CERTO PRODOTTO QUI IN GIAPPONE!
MMH...

CI HANNO PROVATO UN PO' TUTTI A REALIZZARE UNA COSA DEL GENERE, MA GLI UNICI CHE CE L'HANNO FATTA...
...SI TROVANO AL PENTAGONO!
IL MINISTERO DELLA DIFESA AMERICANO...
E COSA SUCCEDERÀ AL NONNETTO, ADESSO?
CERCA DI ESSERE PAZIENTE...AH, GIOVANI FRETTOLOSI...
UN FAMOSO PROVERBIO DICE CHE PER VINCERE LE BATTAGLIE È NECESSARIO CONOSCERE SE STESSI OLTRE CHE IL NEMICO... EH EH EH...

SIGNOR TERADA!

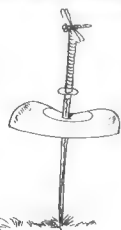
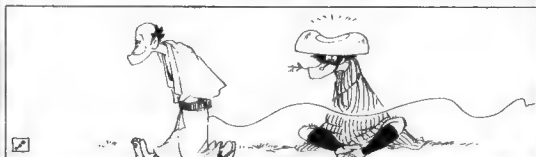
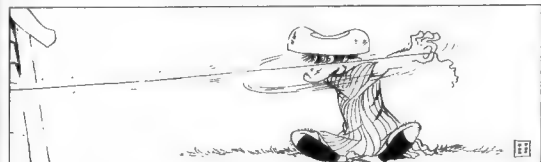
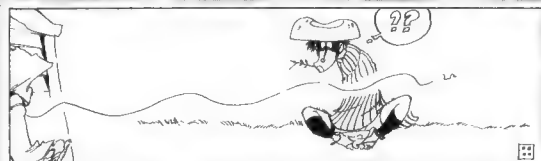
CI HAI MESSO UN SACCO DI TEMPO! DOV'ERI?
MI... HANF... MI SCUSI... DOV'È IL LETTO?

SEGUIMI! QUANDO L'HO VISTO PER POCO NON MI PRENDEVA UN COLPO!

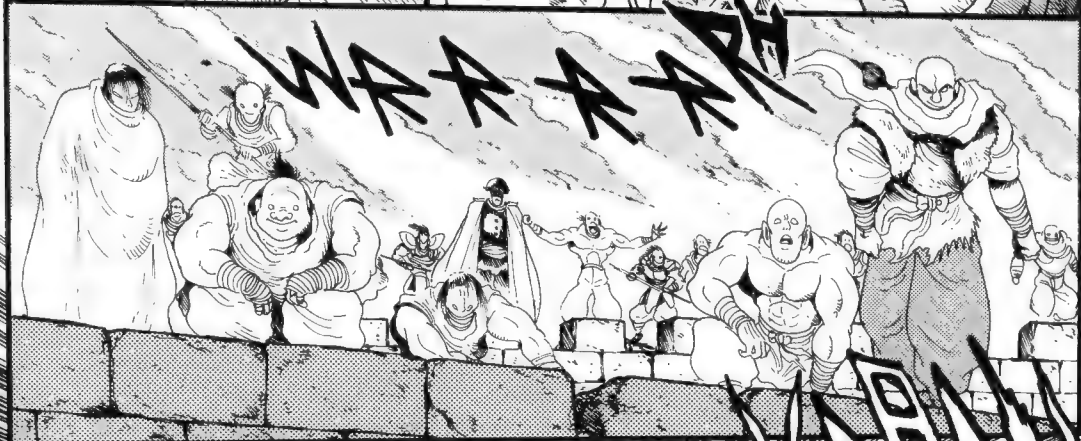
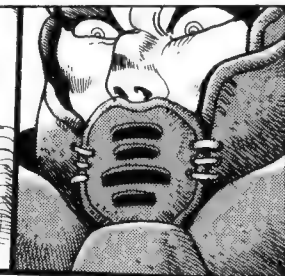
EHI! FUORI DAI PIEDI, VOI!
TORNATE AL VOSTRO POSTO DI LAVORO!

AVANTI... ENTRA PURE!

ZETA-CONTINUA

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

FATAL FURY
di Ken Ishikawa
e Dynamic Prod.
RRAHR
WRRRAH
NNGH
KRANK

RRARGH

EHI! FANNO UN BEL PO' DI RUMORE, VERO?
NEANCHE TANTO, PENSANDO CHE SONO IN **CENTO**!

BENE! ANDIAMO A UNIRCI ALLA FESTA, ALLORA!
DAN
SHA
SHA
FATAL FURY
LA TANA DEI DEMONI
FATAL FURY

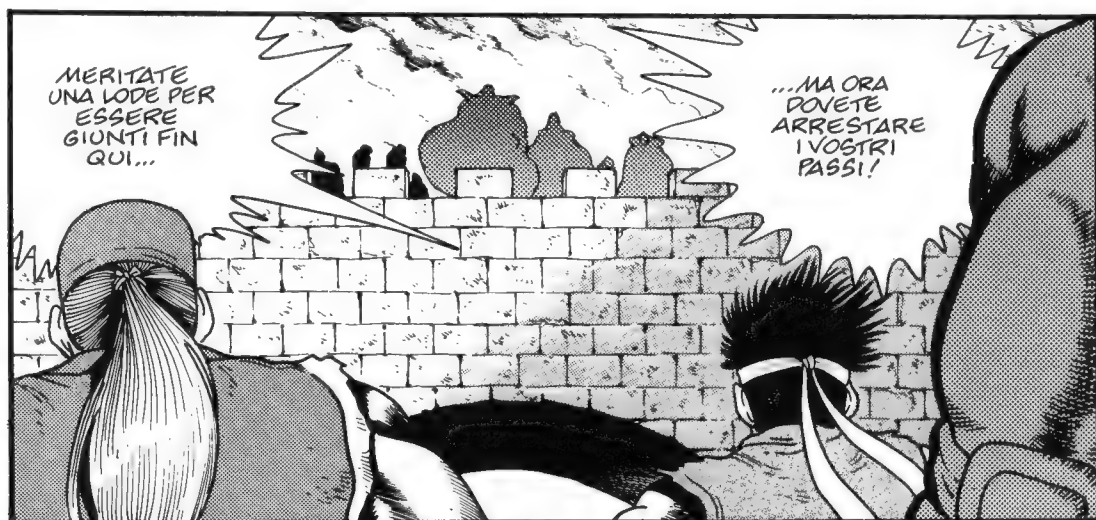
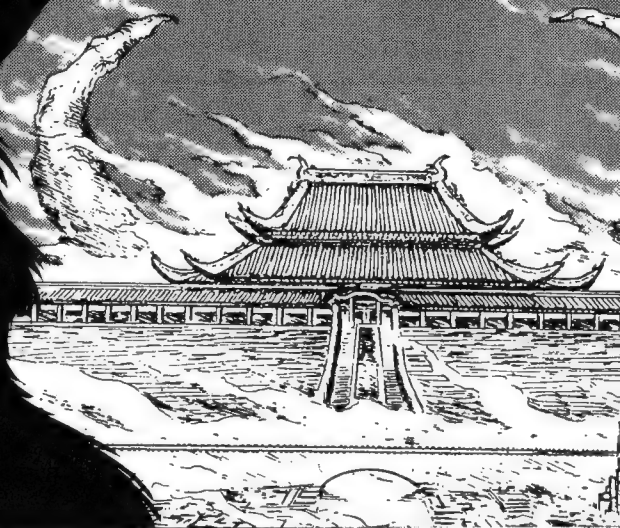
LA TANA DEI DEMONI

SHA
FATAL FURY
FATAL
FURY

WHOSH

ADESSO BASTA!

SONO KIRYU YUSHIN, IL COMANDANTE SUPREMO DEI CENTO DEMONI!

I MIEI **CENTO DEMONI** NON VI PERMETTERANNO DI AVANZARE IMPUNEMENTE SULLE TERRE DI SUA MAESTÀ RE BUTEI!

DA MILLENNI I CENTO DEMONI PROTEGGONO SUA MAESTÀ... GENERAZIONE DOPO GENERAZIONE, QUESTA BARRIERA HA COSTITUITO UN MURO **INVALICABILE** PER CHIUNQUE NON FOSSE STATO ESPRESSAMENTE INVITATO!

SE VI ARRENDETE SUBITO...

...SCOMMETTO CHE CI **RISPARMIERETE LA VITA**!
COME HANNO DETTO TUTTI GLI **ALTRI**!

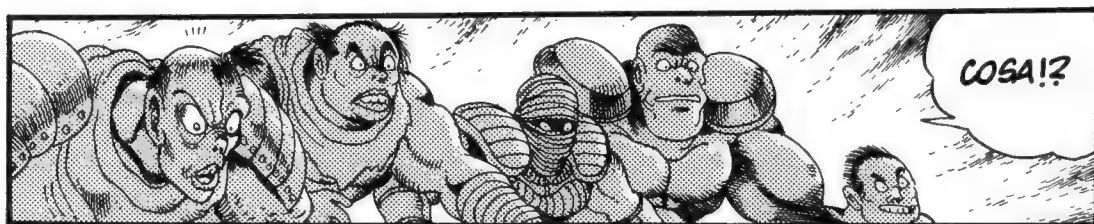
NO! VI UCCIDERÒ IN MANIERA PIÙ **PIETOSA**!

COSA?!

AH AH AH!
AH AH AH AH AH!

CI METTETE IN IMBARAZZO, GENTE...
EHI, MA COME RIDETE? SOFFRITE DI RAUCEDINE?

METTIAMOLA COSÌ...

VENITE GIÙ E CHIEDETECI SCUSA...
...E FORSE VE LA CAVERETE CON UN PAIO DI GAMBE ROTTE!

COSA!?

SEMBRA PROPRIO CHE QUEI CINQUE ABBIANO INTENZIONE DI BATTERSI CONTRO I CENTO DEMONI, SIGNOR GEESE...
MMH...

NON CE LA FARANNO MAI... SONO TROPPI... E TROPPO POTENTI ANCHE PER LORO...

LA COSA NON MI PREOCCUPA...
...SE ANCHE TERRY E I SUOI RIUSCISSERO A FARCELA...
...SAREBBERO TALMENTE MAL RIDOTTI CHE DOVREI SOLTANTO DARGLI IL COLPO DI GRAZIA!
WHOO
COS...?

SUA MAESTÀ RE BUTEI STA PER RISVEGLIAR-SI!

È TROPPO PRESTO...
IL SUO CORPO NON È ANCORA COMPLETO...

GRRAWRR
ASPETTA, KYOJUGO! NON TIRARE COSÌ!
ACCIDENTI!

SENTITE, IO MI STO ANNOIANDO! DIAMO IL VIA ALLE DANZE?

IDIOTA...

SONO IL CAPO DEI CENTO DEMONI... SE GLI ALTRI 99 DOVESSERO ESSERE SCONFITTI, SCENDERÒ IN CAMPO PERSONALMENTE!

FLAP
BUON APPETITO, KYOJUGO!

VA!!
GRAWLL

SBRANALI, KYOJUGO! STRAPPAGLI LE BUDELLA!
FA' ASSAGGIARE LORO IL TUO COLPO D'ARIETE! FORZA!

VIENI, SCIMMIETTA!
UN MOMENTO... A QUESTO CI PENSO IO!

ARGH!

HIEEE!

KREACK

FATAL FURY

GRIDAR

YAHOO!

GRASSO IDIOTA! LA TESTA DI KYOJUGO E' PIU' DURA DELL'ACCIAIO!

CROK

SPRIZZ

STUMP

VOGLIAMO FAR NOTTE, QUI?

FATEVI SOTTO! PRESI UNO ALLA VOLTA SIETE NOIOSI!

GRRAB

COSA!?

YOOO!
SEI MORTO!
FATAL FURY
DAN

POWER...
...GEYSER!

HA

TRE, QUAT-TRO, CIN-QUE...
...E SEI!
AAH...
SETTE!
FATAL FURY
FATAL FURY
OTTO!
NOVE!

IN DUE SI CONTA PIU' VELOCEMENTE!
WAP
THAP!!
CHINC
THUP
THUD
COMPLIMENTI! LEI E' IL DECIMO CLIENTE!

UNDI-
CI!
DODI-
CI!

AVANTI!!
ARGH!

RISING HISHOKEN! *

FATAL FURY

STUMP

* PUGNO VOLANTE.

AVANTI! LA PRIMA ONDATA E' FINITA!
VA'! MASSACRALI!
ECCO QUA! CINQUE IN UN COLPO!

FWEET
AH!
SLIP
AAH!
E' MAI! CI PENSO IO, VOI ANDATE AVANTI!
BENE!
VENTI-QUATTRO!

A TE LE MIE TROT-TOLE IN-FERNALI, RAGAZZA!
RAGNATELA ASSASSINA!

AAH!
FLIP

WHRAP
UH?
MAI!
MA CHE... ?!

AAAH!
HRRR
SHSH
SH
BENVENUTO NELL'INFERNO DELLE SABBIE MOBILI, UOMO... PRESTO SARAI UNO DI NOI!

BURN KNUCKLE!

VENTI-CIN-QUE!
VENTI-SEI!
VENTI-SETTE!
VEN-TOTTO! VENTI-NOVE!
E CON QUESTO SONO TREN-TA!
UGH!

HMM... E' CALATO IL SILENZIO IMPROVVI-SAMENTE.
FOR-SE...
...SONO ARRABBIATI PERCHE' SIAMO ENTRATI BUSSAN-DO TROPPO FOR-TE!

MOLTO BRAVI... SEMBRA CHE LA FORZA DI VOLONTÀ NON VI MANCHI, DATO CHE AVETE OLTREPASSATO LA PRIMA BARRIERA...
MA... NON PER DARVI UNA **DELUSIONE**... I TRENTA CHE AVETE SCONFITTO FACEVANO PARTE DELLA TRUPPA DI **SOLDATI SEMPLICI** DEI CENTO DEMONI!

QUESTA FILASTROCCA L'ABBIAMO GIÀ SENTITA! VUOI DIRE CHE PER NOI CI SONO ANCORA MOLTI OSTACOLI E COSÌ VIA, VERO?
FATAL FURY

BE: FINORA CI E' ANDATA BENE!
NOI VO-GLIA-MO RE BU-TEI!

AH AH... QUANTO SIETE DIVER-TENTI!

WHOSH

COS...?!
FATAL

AH!

SARANNO GLI ABITANTI DELLA CITTÀ A PAGARE PER CIÒ CHE AVETE FATTO...
VENDICHEREMO I NOSTRI COMPAGNI!
WHAP

MA QUELLI SONO...

MA QUESTA VOLTA ABBIAMO UNA VARIANTE SPECIALE!
TUMP
NOOO!
AAAH!

TWANG

ARRGH!

AAAH!
SCRRR

FORZA MOCCIOSI!

SIETE DEBOLUCCI!

NON VORRETE LASCIAR CADERE I VOSTRI PAPARINI E LE VOSTRE MAMMINE, VERO?

AH AH AH!

NNGH

DANNATI...

...SCHIFOSI!

CORAGGIO! CHE ASPETTATE?

VOLETE CHE FACCIAMO PRECIPITARE ANCHE I FRUGOLETTI?

AH AH AH!

WR

OSH

VOI NON SIETE ESSERI UMANI!
MERITATE SOLO DI ES-SERE FATTI A PEZZI!
FATAL FURY
RRAH!

PUGNO ESPLOSIVO DEGLI INFERI!

FATAL FURY-GAME OVER-CONTINUA

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

Anno III · Numero 32 · Inserto

Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1 06080 Bosco (PG) · Direttore Responsabile Giovanni Bovini · Redazione Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi · Hanno collaborato Claudio Cazzoli, Mauro Trabisondi, Cedric Littardi, Simona Stanzani, Keiko Ichiguchi

mercoledì 15 febbraio 1995

C'è un isola chiamata Lodoss... molti la chiamano l'isola maledetta

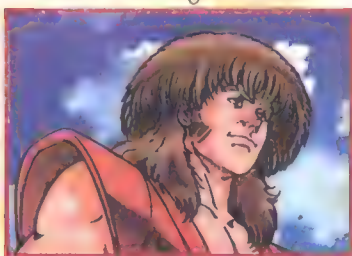
Cronache della guerra di Lodoss

Takeru

Tra marzo e maggio si conclude la saga 'a colori' di Buichi Terasawa. Doppio appuntamento con Storie di Kappa per un finale a dir poco scioccante: coronerà Takeru il suo sogno d'amore?

Servizio di Claudio Cazzoli e Mauro Trabisondi

Chi di noi non ha mai sognato di terre lontane ed esotiche, luoghi della fantasia fuori dal tempo e dallo spazio in cui la natura si mostra in tutta la sua bellezza e allo stesso tempo in tutta la sua forza? Chi non è mai stato catturato dal fascino di questi mondi magici, popolati da uomini, bizzarre creature e mostri orribili, in cui il coraggio e una grande forza di volontà possono ancora fare di un ragazzo un eroe? Per certe persone tutto questo può costituire un'attrazione irresistibile, e di questo divenne ben consapevole il giovane Ryo Mizuno allorché venne a contatto con il mondo dei giochi di ruolo: il "gruppo SNE", a cui si unì negli anni '80, fra le molte attività ricreative di cui si occupava era stato uno dei primi a importarli in Giappone e l'universo Fantasy di Dungeons & Dragons (D&D) catturò immediatamente la sua fantasia. La moda dei giochi di ruolo non si era ancora diffusa in Giappone, e il gruppo di appassionati era dunque molto ristretto. Liberi da vincoli esterni per trama e ambientazione, i giocatori potevano quindi dare libero sfogo alla fantasia, per creare mondi nuovi in cui vivere le loro avventure. La vivace fantasia di Mizuno non tardò quindi a ideare e strutturare un proprio mondo in cui ambientare le partite. Nacque così una leggenda che Mizuno fa risalire allo stesso inizio dei tempi, quell'epoca in cui, dal ventre dell'Antico Gigante, nacquero sei divinità: Falis, Marfa, Lada, Cha Za e Mayrie, dee della Luce, e Falalis e Kardis, dee dell'Oscurità, che insieme crearono il Cielo e la Terra. Ma una volta che la Creazione ebbe termine, Luce e Oscurità non riuscirono a dare un equilibrio al nuovo mondo, giungendo ben presto al conflitto aperto. Uno scontro feroce, crudele, tale da far tremare di terrore la Terra stessa e da far gemere gli oceani, a cui tutte le forze del Creato presero parte: mortali, mostri, draghi e magia. Entrambe le fazioni erano potenti, troppo perché una potesse prevalere sull'altra. Caddero così le dee, caddero anche le supreme Falis e Falalis. Solo due Dee rimasero infine a fronteggiarsi: Marfa, dea della Terra, e Kardis, dea del Caos. La furia divina continuò a devastare il mondo per un tempo che sembrò infinito, finché Marfa prevalse sulla sorella e la mutò per sempre in pietra. Ma con il suo ultimo respiro Kardis scagliò una maledizione sulla Terra. Per impedire la completa rovina del Creato Marfa dovette infondere tutte le sue energie nella purificazione, esponendosi così all'estremo, fatale colpo di Kardis. L'ultimo miracolo che Marfa riuscì a compiere fu separare le terre maledette dal continente primordiale, facendo di esse un'isola e scagliando nelle profondità del mare a poca distanza da essa la forma pietrificata di Kardis, che, tuttavia, non riuscì a finire. Nel punto dell'oceano in cui Kardis venne sprofondata sorse un'isola (successivamente chiamata Marmo), l'influsso malvagio della Dea continuò a irradiarsi, rendendo tutte le creature che la popolavano violente e aggressive. Orfano delle divinità che lo avevano plasmato, spettava ora al Creato trovare un nuovo equilibrio. Nell'isola creata da Marfa, Luce e Oscurità si trovarono a condurre una difficile coesistenza: uomini, draghi, elfi, goblin, coboldi e altre creature la popolarono, mentre i maghi si muovevano sulla strada della conoscenza delle arti mistiche e i chierici veneravano le divinità cadute. Alla grande Isola Maledetta, millenni dopo la caduta delle dee, venne dato il nome di **LODOSS**.

SEGUE A PAGINA 116

Record of Lodoss War

CRONACA DELLE GUERRE DI LODOSS

Di Claudio Cazzoli e
Mauro Trabisondi

C'è un'isola chiamata Lodoss... molti la chiamano l'Isola Maledetta

Molti regni e molte figure leggendarie comparvero nel corso dei secoli successivi. Uno dei più grandi fu il regno di Kasture che, dopo aver dominato l'intera Lodoss grazie alla conoscenza delle arti magiche, divenne per troppa presunzione preda dei barbari. Dalla sua caduta emerse la misteriosa figura di Karla, che si salvò dalla rovina della sua gente rinunciando al proprio corpo e racchiudendo la propria anima immortale in un cerchietto dorato col potere di soggiogare alla sua volontà chiunque lo avesse indossato. Talmente estranea ai concetti di Bene e di Male da essere in seguito chiamata Strega Grigia, Karla aveva attribuito la caduta di Kasture all'unificazione dell'isola sotto un'unica bandiera. Per amore di Lodoss aveva quindi scelto di

dedicare la propria esistenza al mantenimento di un perenne stato di conflitto tra il Bene e il Male, manovrando a piacimento i popoli come pedine su una scacchiera. Da allora ogni evento saliente della Storia di Lodoss la vede coinvolta, oscuro burattinaio dei popoli: "la bilancia della Storia mantiene il suo equilibrio solo se oscilla leggermente". Da simili, epiche premesse non potevano che svilupparsi grandi avventure, e gli incontri di D&D del gruppo SNE non delusero le aspettative. Cinquecento anni dopo la caduta di Kasture, il Dio Demone che aveva conquistato il dominio di Marmo impugnando la spada demoniaca SoulCrusher fu sul punto di conquistare l'intera Lodoss, e Karla si unì al gruppo di eroi che si mossero per contrastarlo. Una ballata fu scritta per narrare quanto avvenne in quei giorni e cantò di Faunn, re di Vallis e possessore della spada sacra, di Beld, il guerriero che uccise il Dio Demone e dopo di lui impugnò SoulCrusher regnando su Marmo, di Flevae, re dei nani del perduto regno di Stone, di Wort, mago e uomo di grande saggezza, di Neese, sacerdotessa di Marfa, e dell'ultimo eroe, di cui nessuno al di fuori dei suoi compagni seppe mai nulla. Le gesta dei Sei Eroi divennero così leggenda, e altre nacquero successivamente, vissute in prima persona nel corso degli incontri di D&D del gruppo SNE. La passione che i giocatori vi infusero diede vita a vicende di portata epica, tali da indurre l'allora poco più che ventenne Mizuno a raccontare per iscritto le partite e a darle alle stampe nel 1986, sulle pagine del mensile "Computeek"

della Kadokawa Shoten. Il successo fu clamoroso, tale da appassionare alle vicende migliaia di giovani giapponesi, avvicinandoli al tempo stesso ai giochi di ruolo. Il successo commerciale che seguì portò alla realizzazione di un sistema di gioco, di una serie di romanzi, di un manga e di un videogame. I sogni che avevano accompagnato Mizuno fin dal tempo della scuola trovarono la definitiva consacrazione nel 1990, allorché i romanzi con la storia di Lodoss ispirarono una serie di 13 OAV dal titolo **Record of Lodoss War**. Non tutti i romanzi però vennero trasposti, e la storia venne così suddivisa:

OAV 1~8 - primo romanzo - LA STREGA GRIGIA

Le vicende prendono il via trent'anni dopo la sconfitta del Dio Demone: Faunn è signore di Vallis e Beld domina ora su Marmo; Flevae ormai non è più, Wort si è ritirato in un remoto eremo e Karla continua a manovrare gli eventi per scuotere il nuovo equilibrio che si è venuto a creare, non esitando a disporre dei suoi antichi compagni come pedine. Nel momento in cui Beld aveva ucciso il Dio Demone e aveva impugnato la spada demoniaca la sua anima era stata posseduta dall'Oscurità e il malefico influsso di Kardis era penetrato profondamente in lui. È dunque facile per Karla indurre Beld a muovere alla conquista di Lodoss, generando così una nuova oscillazione nel delicato equilibrio della Storia. Mentre le armate di Marmo capeggiate dall'oscuro generale Ashram si preparano all'invasione dei regni confinanti, nel villaggio di Zaxon hanno luogo eventi che portano alla formazione di uno strano gruppo di personaggi: Parn, un ragazzo giovane e inesperto ma con l'ardente desiderio di seguire le orme del padre, cavaliere sacro di Vallis, si mette in viaggio per comprendere cosa stia sconvolgendo Lodoss, a lui si uniscono Slayn (mago), Gim (nano guerriero), Eto (sacerdote di Falis), Deedlit (ragazza elfo), e successivamente Woodchuck (ladro). I primi otto OAV ripercorrono dunque le gesta di questi nuovi sei eroi: narrano della guerra fra Vallis e Marmo della lotta dei sei contro

discontinuità. La morte di Beld ha consentito ad Ashram di impugnare la spada demoniaca e di ereditare la brama di conquista dell'intera Lodoss. Vagnard, potente stregone servo delle forze oscure e ora consigliere di Ashram, gli rivela che sarebbe possibile disporre del potere divino della stessa Kardis impugnando lo Scettro del Dominio (dotato del potere di controllare perfino gli dei) custodito dal drago rosso Shooting Star nelle viscere del monte Fire Dragon, sua dimora. Ashram, accompagnato dalla ragazza elfo oscuro Pirotess e da un drappello di coraggiosi, si reca dunque al monte Fire Dragon per sottrarre al drago il suo tesoro, ignaro del fatto che anche Parn, insieme al 're mercenario' Kashue e a due nuovi compagni (la guerriera Shiris e il berserker Orson), vi si sta dirigendo, per uccidere Shooting Star. Ha così luogo un conflitto che vede tre parti coinvolte, ognuna contro le altre due. Parn e i suoi compagni riescono infine a uccidere il drago, grazie anche alle dragonlance che impugnano, e Ashram si impadronisce dello Scettro del Dominio. Tale scettro però cadrà poco dopo in mano a uno dei sacerdoti di Vagnard, che fugge dal luogo della battaglia per recarlo al suo padrone. Mentre Parn e gli altri riescono a loro volta a fuggire Ashram rimane

1. **Moss,** regno dei cavalieri dei draghi e dei loro rettili alati. Signore di queste terre è Lord Jester
2. **Sacro regno di vallis.** Re Faunn governa Vallis secondo le leggi stabilite dalla suprema divinità della luce, Falis, a cui egli è devoto
3. **Flaim,** regno del deserto, unificato dal "Re Mercenario" Kashue
4. **Alania,** il più antico dei regni di Lodoss. In Alania sorge un enorme tempio dedicato a Marfa, dea della Terra, affidato alla grande sacerdotessa Neese. In Alania si trova anche Zaxon, villaggio natale di Parn
5. **Kannon,** terra ricca e prospera, ma i cui abitanti sono divenuti pusillanimi, egoisti e interessati solo al proprio tornaconto personale
6. **Marmo,** l'isola dell'oscurità. Tomba di Kardis, dea del Kaos, la piccola isola è popolata da creature malvage e violente, preda dell'influsso malefico della dea. Dopo la sconfitta del Dio Demone, Marmo è stata riunificata da Beld grazie al potere della spada SoulCrusher, e ora egli se n'è proclamato imperatore
7. **Monte Fire Dragon**
8. **Dimora di Karla**
9. **Foresta del Non Ritorno**

la Strega Grigia, guidati da Wort, del duello fra Faunn e Beld (che vede la morte di entrambi secondo quanto disposto dalla loro antica compagna Karla), dopo il quale entrambe le armate si disperdono. L'ultimo atto della prima parte della vicenda è il tragico scontro dei sei con Karla: il sacrificio di Gim strappa il cerchietto dalla fronte di Leilia, figlia di Neese, fino ad allora posseduta dalla strega: tutto ciò non serve comunque a sconfiggere definitivamente Karla che, trovato poco dopo un nuovo corpo in Woodchuck, può continuare a essere il burattinaio della Storia di Lodoss.

OAV 9-10 - libro terzo e quarto - IL MALVAGIO DRAGO DEL MONTE FIRE DRAGON

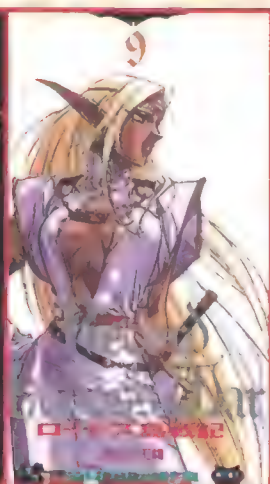
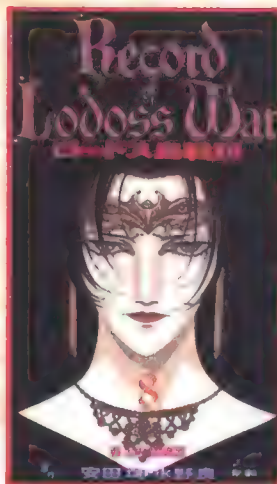
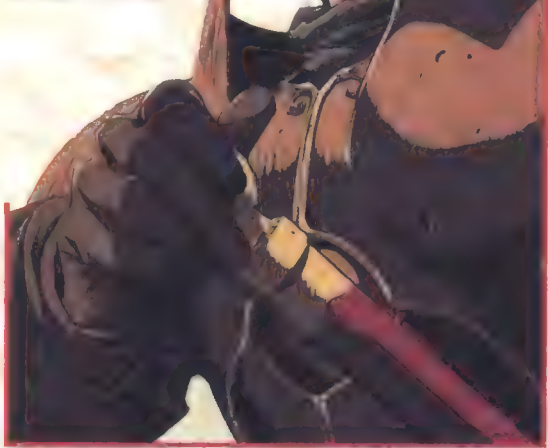
A causa del salto del terzo libro, *Il Dio Demone del fuoco*, fra l'ottavo e il nono OAV la storia ha un momento di

coinvolto nella rovina del monte Fire Dragon, stringendo fra le braccia Pirotess morente.

OAV 11-13 - libro sesto e settimo - SACRO CAVALIERE DI LODOSS

Il salto del quinto libro, *Le sacre guerre dei Re*, produce una nuova discontinuità nella vicenda, anche se meno sensibile rispetto alla precedente. Lo Scettro del Dominio ha dato a Vagnard il potere di controllare la stessa Kardis, ed egli sta predisponendo un oscuro rituale per evocare il potere della dea pietrificata. A questo scopo rapisce Deedlit, che, in quanto alto elfo, possiede quell'energia vitale di un essere quasi immortale che lo stregone intende infondere in Kardis. Un nuovo sconvolgimento di portata divina sta per investire il mondo e gli antichi draghi, di cui Shooting Star faceva parte, escono allo scoperto per prendere parte al nuovo conflitto, nuovamente schierati per la Luce o per l'Oscurità. Tutti i regni di Lodoss si alleano e

scendono in campo per invadere Marmo e fermare il folle piano di Vagnard. Eibra, drago d'acqua, si scaglia contro la flotta di Kashue mentre questa sta attraversando il braccio di mare che divide Marmo da Lodoss, ma gli uomini di lord Jester, in volo in groppa ai rettili alati e armati di dragonlance, lo ricacciano negli abissi marini. Gli eserciti sbarcano su Marmo e si scontrano con le armate demoniache evocate da Vagnard mentre dal palazzo (su cui ora regna lo stregone) spiega le ali l'immenso Narse, drago dell'Oscurità, contro il quale si scaglia Mysen, drago d'oro e difensore della Luce. Ma l'Oscurità è troppo potente, e la battaglia delle forze della Luce si muta infine in una lotta disperata. Eppure Karla, nel corpo di Woodchuck, osserva tranquillamente quanto avviene, sicura che la Storia troverà spontaneamente un nuovo equilibrio.

Mentre la battaglia sull'isola di Marmo infuria, Vagnard porta avanti il suo rito oscuro e il potere di Kardis affluisce sempre più copioso in lui. Allo stesso tempo però penetra nel palazzo Parn, sbarcato segretamente sull'isola assieme ai suoi vecchi compagni superstiti per raggiungere direttamente la sala del rito e confrontarsi con lo stregone, e per un' altra via si fa strada fino al profondo tempio sotterraneo Ashram, sopravvissuto alla rovina del monte Fire Dragon. Parn con la spada sacra, animato dal desiderio di soccorrere Deedlit, e Ashram con la spada demoniaca, guidato dalla sete di vendetta contro Vagnard, si ritrovano infine nel tempio faccia a faccia con lo stregone, mentre l'oscuro potere della dea pietrificata è già profondamente penetrato in lui. Si raggiunge così l'apice della battaglia, che si concluderà nell'ultimo OAV e vedrà il trionfo della Luce o dell'Oscurità. questo è il mondo fantastico scaturito dalla fantasia di Ryo Mizuno, quel mondo che ha fatto conoscere il genere Fantasy classico a migliaia di giovani giapponesi e ha reso popolari nel loro Paese i giochi di ruolo. Un mondo completo, coerente, che fa da sfondo a epiche avventure ancora più affascinanti e coinvolgenti perché colui che le narra le ha potute virtualmente vivere di persona. Nato sui banchi di scuola, in pochi anni il mondo di Lodoss è cresciuto ed è divenuto completo, e infrangendo le barriere che ne facevano un semplice gioco di ruolo, si è conquistato il successo e la definitiva consacrazione come serie animata. Le vicende non terminano con il tredi-cesimo OAV: una seconda serie è attualmente in lavorazione, nuove avventure si preparano a conquistare gli appassionati di tutto il mondo che so-no rimasti affascinati dalle gesta degli eroi della Luce e dell'Oscurità. La leggenda di Lodoss continua.

Le atmosfere evocate dai romanzi fantasy possiedono da sempre un fascino particolare: questo genere infatti forse più degli altri ha il potere di coinvolgere profondamente i lettori, stimolando la loro immaginazione e portando ognuno di essi ad una propria visione del mondo fantastico in cui le avventure si svolgono. Trasporre le vicende di un ciclo di romanzi in una serie animata è quindi un'impresa quantomai delicata: i lettori che sono stati partecipi della storia leggendola saranno maggiormente soggetti a delusioni se quanto vedranno sullo schermo non sarà all'altezza di ciò che avevano immaginato. I creativi della Kadokawa, fra cui spiccano l'art director Hidetoshi Kaneko e il character designer Nobuteru Yuki (entrambi ricordati per *Five Star Stories*), erano sicuramente ben consci di questo e dell'impegno che sarebbe stato loro richiesto allorché coordinati da Akinori Nagaok, misero mano ai romanzi di Lodoss per trarne una serie di OAV. Il primo passo da compiere per un buon adattamento è sicuramente la rielaborazione della storia. Trasporre completamente le vicende dei romanzi di Lodoss in una serie di tredici OAV di mezz'ora l'uno sarebbe stata un'impresa impossibile, almeno volendolo fare in maniera efficace: troppo differenti sono i ritmi narrativi nei due casi. La storia originale ha quindi dovuto essere rielaborata e adattata agli OAV, e il secondo e il quinto libro ne hanno fatto le spese. Il successivo lavoro sulla storia residua è però riuscito a renderla coerente smussando, pur non eliminando completamente, gli sbalzi dovuti alla mancanza di due interi libri. La narrazione stessa di ciò che avvenne all'inizio del mondo e portò alla formazione di Lodoss è relegata a una breve parentesi, ripetuta all'inizio di ogni episodio. Ulteriore cura doveva poi essere posta nel rendere la serie animata non la mera trasposizione di un gioco di ruolo ma una storia completa e coerente, e se ne ha prova nelle parole dello stesso Nagaoka: «Animando la storia, dobbiamo fare attenzione a non svilupparla come un gioco... Non può essere puramente fantastica; la storia deve risultare realistica nell'ambito del suo mondo». Un'insolita tecnica è stata utilizzata per coinvolgere subito gli spettatori: le storie cominciano normalmente dall'inizio, altre dalla fine, ma questa è stata fatta cominciare *dal mezzo* nel senso che, in ordine temporale, il primo OAV è in realtà collocabile fra il quinto e il sesto. Questo può causare un certo smarrimento in chi vede la serie per la prima volta, proiettato senza preavviso fra personaggi sconosciuti impegnati in una missione il cui fine non viene rivelato e fra discorsi che, senza conoscere gli antefatti, possono apparire privi di senso. Ma l'azione che immediatamente si sviluppa lascia poco tempo alle domande e proietta nell'avventura, nel labirinto sotterraneo dell'antica città dei nani pieno di trappole e di insidie, come i gargoyle che ne difendono le prime sale e il drago che vigila al termine delle gallerie. È nel secondo OAV che la storia ha veramente inizio: nel villaggio di Zaxon si forma il primo nucleo della compagnia composto da Parn, Gim, Slayn e da una timida ma curiosa Deedlit che li segue senza ancora mostrarsi apertamente. Dopo il primo istante di smarrimento lo spettatore ha quindi modo di seguire un'evoluzione temporalmente corretta degli eventi, trovando al termine del quinto OAV l'aggancio con quanto aveva inizialmente visto. Volendo essere maligni, si potrebbe ipotizzare un altro motivo per la deliberata scelta di cominciare la serie in questo modo... si potrebbe pensare anche a un modo per preparare gli spettatori ai successivi sbalzi dovuti a reali "buchi" nella storia, affinché questi si trovino in seguito, magari perplessi ma non davvero confusi. Se da una parte era fondamentale la definizione della sceneggiatura dall'altra non si poteva prestare minore cura all'aspetto grafico, che in un ambito Fantasy può veramente decretare il successo o il fallimento di una serie. Il lavoro di Nobuteru Yuki si basa su quello precedente di Yutara Izubuchi (ricordato anche per *Kidoo Keisatsu Patlabor*), che già aveva curato le illustrazioni dei romanzi. I protagonisti sono concepiti secondo l'impostazione classica del sistema D&D, ma questo non ha impedito un'interpretazione dei personaggi che per vari aspetti esce dai canoni tradizionali. Per esempio la raffigurazione degli elfi, di Deedlit o della sua omologa elfo scuro Pirotess: sono molto belle, eleganti, snelle e agili come si conviene alla razza figlia dei boschi, ma quando lo sguardo cade sulle loro orecchie si può davvero rimanere molto perplessi: orecchie sottili, lunghe quanto la testa, con un angolazione talmente ampia da risultare quasi orizzontali. Eppure è un particolare al quale ci si abitua velocemente e al quale ben presto ci si affeziona. Ci sono altre scelte grafiche che possono apparire discutibili, come l'abbigliamento di Eto, sacerdote di Falis, che ha ben poco di maschile, ma non si può certo dire che non si tratti di scelte originali. La cura messa nella rappresentazione di certi personaggi, poi, lascia spazio a ben poche discussioni: è il caso di Beld, imperatore di Marmo, e del suo generale Ashram. Le raffigurazioni dei draghi sono riuscite a renderli veramente maestosi, cosa che si può apprezzare nella battaglia contro Shooting Star sul monte Fire Dragon e soprattutto nel grandioso scontro fra Narse e Mysen, al termine della storia. Per quanto riguarda i fondali e le ambientazioni in genere, il lavoro si può ritenere impeccabile. L'ambientazione fantasy classica è resa perfettamente: coloro che hanno conosciuto Lodoss prima attraverso i libri che attraverso gli OAV non possono che apprezzare questo aspetto della trasposizione. La visione dell'isola è accurata e convincente in tutti i suoi aspetti, sia in quelli naturali che in quelli operati dall'uomo: la stessa struttura delle opere fortificate denota uno studio dell'architettura militare storica da parte degli autori. La scelta della maestosa colonna sonora, classicheggiante, eccezionale per una serie animata, contribuisce infine ad amalgamare fra loro tutti gli elementi, completando Record of Lodoss War e rendendola un'opera davvero grandiosa. Tutta la cura dedicata all'aspetto grafico degli OAV aveva ovviamente un costo: di tempo, di energie da parte dei membri dello staff ma anche, e forse soprattutto, economico. Il voler mettere una cura maniacale in ogni dettaglio (con esiti in certi momenti quasi 'barocchi') richiedeva necessariamente il sacrificio di qualche altro aspetto della realizzazione, e questo scotto è stato pagato dall'animazione. 'Animazione' è forse una termine eccessivo, per la serie di Lodoss War: di fatto è stata utilizzata una sorta di semi-animazione sfruttando pesantemente zoom, carrellate e tutte quelle tecniche di animazione globale che richiedono in effetti degli interventi contenuti per l'animazione dei dettagli. Un male questo? Assolutamente no. La qualità della serie non ha a soffrirne: è stata una libera scelta degli autori privilegiare la qualità dei disegni a scapito dell'animazione, e il risultato dà sicuramente loro ragione. L'equilibrio delle due cose è comunque rispettato e il fascino dell'insieme non ne è sminuito, anzi, per molti può risultare accresciuto, dato che una scelta di questo tipo va a tutto vantaggio della maestosità e della solennità dell'insieme, risultando perfettamente coerente con il carattere epico dell'opera.

TECNICHE DI REALIZZAZIONE

Record of Lodoss War

UNA SINFONIA

COLONNA SONORA

Buona parte del successo della serie animata di **Record of Lodoss War** può essere sicuramente attribuita all'eccezionale colonna sonora. Come già per la parte grafica, anche le musiche, affidate a Mitsuo Hagita, sono state oggetto di una cura estrema, che ha portato alla realizzazione di una delle migliori colonne sonore nel panorama delle composizioni giapponesi dedicate al settore dell'animazione. Il primo brano che si incontra sia nella serie OAV che nel primo dei tre CD da essa tratti (Record of Lodoss War Original Soundtrack vol 1, 2, 3) è quello che accompagna la voce narrante gli avvenimenti che diedero origine al mondo di Lodoss: un brano la cui grandiosità sottolinea magnificamente le splendide immagini iniziali. Lo stile di questo pezzo, come del resto quello della maggior parte dei brani, è molto vicino a quello della musica romantica e in particolare a quello del suo massimo esponente, Beethoven. Le similitudini più evidenti si riscontrano nell'utilizzo che viene fatto dell'orchestra e nella capacità evocativa della musica che, unita al tipo particolarissimo di animazione, riesce a creare un'atmosfera unica nel suo genere, consentendo allo spettatore di calarsi molto più profondamente nella storia. Non mancano comunque le citazioni da altri grandi musicisti classici: Bach, Stravinskij nel richiamo a La *Sagra della Primavera* e Mozart (in un brano composto con uno stile talmente simile da poter sembrare, a un primo ascolto, proprio opera sua). Un caso a parte sono i brani realizzati in perfetto stile medievaleggiante (ed eseguiti nella maggior parte dei casi da strumenti a corda), che accompagnano meravigliosamente alcune delle scene più belle, anch'esse di perfetta ambientazione medievale. Anche l'ascoltatore meno esperto non può non farsi trascinare dalla grande poesia della musica, dalla sua forza espressiva e dalla sua potenza epica, talmente coinvolgenti da indurre nell'ascoltatore una ridda di sentimenti, variabili a seconda dello stato d'animo, che rendono l'ascolto un'esperienza unica nel suo genere.

Particolare attenzione meritano i brani cantati, in particolare *Adesso e Fortuna* che, oltre ad essere la sigla iniziale degli OAV, è uno dei temi musicali fondamentali dell'opera. Non ci si stupisca del titolo italiano di questa canzone: i Giapponesi ritengono l'Italia uno dei Paesi esotici per eccellenza (la cosa può risultare curiosa se non altro perché noi pensiamo lo stesso del Giappone!); questo giustifica ampiamente sia il titolo che le strofe (in italiano) del ritornello. Questo brano, la cui poesia è indescrivibile a parole, gode oltre che di una superba base musicale, anche di un testo dalla musicalità eccezionale. Di questo si deve ringraziare in buona parte la stessa lingua giapponese, di una musicalità molto vicina a quella che molti ritengono la lingua più musicale del mondo, l'italiano. Non è da meno il tema per pianoforte e archi tratto da tale canzone, che in tutta la sua bellezza e romanticismo, accompagna la sequenza finale della serie.

Si può senza dubbio affermare che il lavoro svolto dagli autori per realizzare la serie di **Record of Lodoss War** è uno dei migliori degli ultimi anni. I livelli raggiunti da tale serie non sono più stati eguagliati, sia per il tipo innovativo di (non) animazione che per l'eccezionale lavoro di composizione della colonna sonora, in grado di accompagnare le sequenze animate con un'efficacia unica nel suo genere e tuttavia ascoltabile indipendentemente da queste senza perdere nulla della sua bellezza e della sua forza evocativa. Uno sforzo produttivo per cui, volendo trovare un equivalente, è forse necessario risalire a opere del calibro di *Uchuu Senkan Yamato* e *Porco Rosso*.

La Rubrika del KAPPA

Addio a tutti. Dal prossimo mese questa verde pagina sarà sostituita da una rubrica sulla sociologia nipponica vista attraverso il manga degli anni '80 e '90. Tutto sommato sono felice di abbandonare la mia paginetta di gaurraggini e gabillate per permettere a tutti di leggere informazioni serie e complete su argomenti di indubbio interesse comune, atti ad ampliare il discorso del manga vissuto come apice di un'esperienza artistico-letteraria che affonda le sue radici nella millenaria cultura orientale. E dato che "a karnevale ogni skerzo vale", tutta quella bella robetta lì da cerebro-complessati ve la potete dimenticare, perché io coi fumetti mi voglio divertire, e chi non gioisce con me, "pèste lö cuolga"! Anzi, parto subito con un Veramente Gaùrro in versione doppia (Doppiamente Gaùrro!) da rotolarsi a terra dalle *ghigne*: la prima risata ve la fate con il gruppo teatrale che interpreta Sailormoon dal vivo (complimenti per le parrucche!) mentre la seconda potete dedicarla a un orologio sveglia anticensura. In che senso? Nel senso che l'abbondante donnina che è raffigurata sul quadrante se ne sta tutta nuda e scosciata, ma senza particolari anatomici in vista; però, alle 6:00 e alle 18:00 di ogni giorno qualcosa cambia, ed ecco che la lancetta delle ore arriva a completare le pudende della donzella! E poi venitemi a dire che i giapponesi non sanno più cosa inventare! Per quanto riguarda lo spazio **Otaku 100%**, mi permetto di consigliarvi i deliziosi cioccolatini a forma di **Gon** & pinguiname annesso; per gustarli meglio, poi, vi conviene mettere ai piedi le morbide Gontofole: comodissime, ve lo garantisco io! Per averle, come al solito, basta prendere l'aereo e andare a Tokyo. Auguri e buon viaggio. Nell'attesa della nuova serie di **Squadra Speciale Ghost**, Masamune Shirow continua a solleticarci l'immaginazione torturandoci con illustrazioni stratosferiche realizzate per posterazzi & copertine... Ma perché non fa i fumetti, invece?! Và a lavurér, barbunàz (traduzione: affrettati ad appropinquarti al sito di lavoro, o errante nonché irsuto individuo)! Il bravo Shirow dovrebbe prendere esempio dal videogirlaiano Katsura, che ultimamente si sta dando da fare come un ossesso. Be', diciamo che dovrebbe ispirarsi a lui per la velocità di produzione, ma non per la popolarità: dopo il mezzo buco nell'acqua fatto con **DNA2** - che ha dovuto concludere in fretta e furia dato il non grandioso successo -, il nostro pennellone ci riprova con qualcosa di più supereroico, come già aleggiava nell'aere da qualche tempo. E così è nato **Zetman**, che - manco a dirlo - è ispirato graficamente a Batman, il grande amore di Katsura ricordato anche nell'assonanza del nome.

La mitica Motoko Kusanagi di Squadra Speciale Ghost © Shirow/Kodansha

Sailormoon live! © Takeuchi/Kodansha

Il pornologio © Kodansha

Ahi ahi... Vedo che questa volta lo spazio stringe, e quindi diamo subito il nostro più sentito **Buon Kompleanno** del mese a quel tortellone ripieno di **Takaya "Guyver" Yoshiki**, che il 21 febbraio si becca sul groppone 35 anni! Auguri, e cento di questi zoanoidi! Questo mese abbiamo anche due commemorazioni, e spero che tutti voi lettori vogliate ricordare con noi della redazione due grandi personaggi scomparsi lo stesso mese, a distanza di qualche anno l'uno dall'altro. Il primo è il grande **Osamu Tezuka**, il papà del manga moderno, che ci ha lasciato nel febbraio del 1989, mentre il secondo è **I(no)shiro Honda**, il regista dei più bei film di **Godzilla**, che se ne è andato due anni fa, nel 1993. Su, su! Niente lucciconi agli occhi! Ricorderemo questi due simpatici vecchietti per tutto quello che ci hanno lasciato, e per farlo ci vuole un bel sorriso. Sono sicuro che anche loro vorrebbero così.

Salutoni a tutti, gaùrropodi gabillocefali! **Il Kappa**

***A lato, due articoli da "Mammamelocompri?"; sopra, Zetman (l'Uomo Zeta?!?)** © Kodansha, I suppose © Katsura/Shueisha*

IL TELEVISORE

Da sinistra: Kevin Castro (Tanker), Robin Mary Florence (Syd), Matthew Lawrence (Sam) e Troy Slaten (Amp). Sono i Superhuman Samurai

Power Rangers in calo dopo l'addio degli amati **Jason**, **Zach** e **Trini,** mentre i Samurai guadagnano sempre più simpatie e ascoltatori. **Superhuman Samurai** - ma il vero titolo è **Superhuman Samurai Syber-Squad**- sta ai Rangers come Melrose Place sta a Beverly Hills: gli ingredienti di partenza sono simili, ma la serie che vede protagonista il giovane **Matthew Lawrence**, lo stesso che affianca Robin Williams in *Mrs Doubtfire*, si rivolge a un pubblico già adolescenziale, lasciandosi scappare qualche battuta sul sesso opportunamente edulcorata. **SH-S** è ancora un ibrido nato dalla vocazione degli americani a rielaborare i telefilm giapponesi...Di nipponico sono rimasti i combattimenti tra i virus, creati da Malcom, e Servo, l'eroe della serie. Ma ecco i protagonisti, gli attori e i doppiatori di questi primi 52 episodi trasmessi da Canale 5! Interpretato da **Kevin Castro**, che in Italia parla con la voce di **Patrizia Prata** (Adam dei *Power Rangers*), **Tanker** è il migliore amico di Sam, il bello del gruppo, destinatario di decine di scherzi. Per Kevin questo è il primo ruolo da protagonista:arrivato a Los Angeles e trovato un agente, si aggiudicò subito con un'audizione il ruolo di Tanker. La giovane **Robin Mary Florence** è **Syd**, brillante studentessa e batterista del gruppo rock protagonista della serie. Robin cominciò a recitare alle superiori, conquistandosi una parte nello spettacolo natalizio di fine anno. A sedici anni il suo primo lavoro in *The heat of the night*. La voce italiana è di **Loredana Nicosia** (Jodie Foster in alcuni film). Il bassista **Amp** parla grazie a **Diego Sabre** (*Sentieri, James Bond jr., Power Rangers*), e ha il volto di **Troy Slaten.** Nella finzione è il 'buffone' del gruppo, nella realtà è stato un attore bambino. A sei anni interpretò il suo primo ruolo nello show *Cagney and Laccy*. Ancora studente alla UCLA Film School ha preso parte a numerosi film, continuando a studiare recitazione. L'avversario della **Syber Squad** è interpretato dal bravissimo **Glen Beaudin**, che in Italia parla con la voce di **Nicola Carrassi** (*James Bond jr., Zach* in *Power Rangers, Forza Campioni).* **Malcom** ha come principale avversario Sam: genio del computer, riesce a creare terribili virus che, grazie alla collaborazione di **Kilokan** (signore della realtà virtuale), immette in computer , telecamere e in qualunque altro stumento elettronico provocando veri disastri. Glenn ha iniziato a recitare sia in teatro che in televisione all'età di dieci anni. Recentemente ha interpretato il film *Nonnie & Alex*. Per completare il nostro piccolo reportage vi diciamo che a doppiare Sam è **Davide Garbolino** (*Alfred, Jhonny, Gemelli nel segno del destino*) e vi sveliamo una piccola curiosità: tra *Power Rangers* e **Samurai Squad** si è creata una grossa concorrenza in patria, vinta da Sam e company grazie anche alla sparizione degli amatissimi rangers rosso e nero, cosa che ha minato la stabilità dello show targato **Saban**.

NOTIZIE DALLE TV LOCALI

Napoli. Tele Capri dovrebbe già aver proposto una nuova trasmissione dedicata [illegible] con succose anteprime.

Milano. [illegible] continua a oltranza la messa in onda del telefilm *Goggle V* ignorando, forse, che esistono [illegible] di un catalogo.

ATTENZIONE!

Segnalateci iniziative e programmazioni delle reti locali della vostra zona e spediteci la vostra classifica di gradimento: l'appuntamento con il Televisore diventa ogni mese più ricco!

Parliamo ancora di telefilm dandovi una notizia in esclusiva: al momento di mandare in stampa questo numero gli episodi di **V.R. Troopers** non hanno ancora visto l'Italia, ma sappiamo con sicurezza che questa serie di telefilm è stata acquistata dalla Fininvest e verrà accompagnata da una massiccia operazione di merchandising. L'eccitante nuova serie fa parte della scuderia **Saban**, già produttrice di *Mighty Morphin Power Rangers* e *X- Men*, e vi proietterà nell'incredibile mondo virtuale non più così avveniristico. Protagonisti di **VRT** sono Ryan (Brad Hawkins), J.B. (Michael Calvin Bacon) e Kaitlin (Sarah Brown). A guidare il gruppo è il professor Hart, una proiezione olografica. La serie si preannuncia molto interessante, dato l'utilizzo di sofisticati effetti speciali mai visti in una produzione per la TV.

La prima pay-tv d'Italia ha varato la propria fascia ragazzi con **Telepiù bambini**, bandendo dal palinsesto qualsiasi produzione nipponica per paura di scatenare critiche di mamme e insegnanti alla vigilia dell'esperimento. Come consulente è stato scelto **Luca Raffaelli**, che di cartoni animati giapponesi se ne intende!

Nicola Roffo

I VR Troopers combattono Karl Ziktor, interpretato da Gardner Baldwin.

a cura di **Rie Zushi**

...LA

__Fatal Fury__ ha introdotto nel mondo dei videogiochi il combattimento prospettico! Muovendosi su due piani di gioco paralleli, i protagonisti possono affrontarsi in duelli più complessi e avvincenti. Attualmente Ken Ishikawa è al lavoro sul celebre __Samurai Spirits__ (noto in occidente come __Samurai Showdown__). I personaggi del 'picchiaduro' possono addirittura usare (o perdere) le armi a disposizione!

KAPPA MAGAZINE - *Per cominciare ci può dire quando e dove è nato.*

KEN ISHIKAWA - Sono nato nella provincia di Tochigi il 28 giugno del ventitreesimo anno dell'era Showa.

KM - *Si è trasferito a Tokyo con la precisa intenzione di diventare fumettista?*

KI - Sì, proprio così!

KM - *Quale è stata la molla che l'ha spinta a intraprendere questa professione?*

KI - Adoravo i fumetti già da piccolo, ma presi la decisione di diventare fumettista solo dopo avere letto le opere del signor Sanpei Shirato.

KM - *Suppongo che per poter imparare le tecniche di disegno abbia collaborato con qualche maestro.*

KI - Esattamente. Un mio conoscente mi presentò al maestro Go Nagai: divenni suo assistente e appresi le tecniche di disegno da lui.

KM - *Disegnava fumetti già prima di diventare assistente?*

KI - Sì, inizialmente cercai di imparare da solo: dal momento che era molto difficile, però, decisi di entrare a far parte dello staff del maestro, nella convinzione che il ruolo di assistente mi avrebbe spianato la strada per diventare un fumettista vero e proprio.

KM - *Ebbe l'opportunità di debuttare appena divenuto assistente?*

KI - Proprio così! Quando arrivai io il signor Go Nagai cominciò a riscuotere un grande successo e, di conseguenza, il lavoro aumentò: poiché non poteva occuparsi personalmente di tutti i fumetti mi propose di disegnare un'opera. Non so se questa espressione sia giusta o meno, ma fu come se il maestro mi avesse regalato una fetta della sua grossa torta senza che io avessi fatto nulla per meritarla.

KM - *Nel suo caso la sceneggiatura è sempre scritta da qualche altro autore: lei si occupa soltanto dei disegni?*

KI - Non esattamente. Mi limito a disegnare solo quando mi presentano una sceneggiatura già scritta, ma se voglio creare un'opera originale mi occupo sia della sceneggiatura che dei disegni.

KM - *La sua prima opera seguiva una sceneggiatura già scritta?*

KM - No, si limitarono a comunicarmi il numero delle pagine a disposizione: io creai un'opera di genere gag-fumettistico, **Soreike Combat** (Avanti Combat), di cui scrissi anche la storia.

KM - *Quando venne pubblicata quell'opera?*

KI - All'incirca venticinque anni fa.

KM - *Ken Ishikawa è il suo vero nome?*

KI - No, il mio vero nome è Kenichi Ishikawa, con l'ideogramma 'ichi' (uno) in più.

KM - *Come mai ha cambiato nome?*

KI - Inizialmente mi firmavo col mio vero nome, ma quando dovetti realizzare un fumetto in collaborazione con il maestro Go Nagai decisi di togliere un ideogramma al mio nome per uniformarmi a quello di Nagai, che era composto da tre ideogrammi. Non credo quindi di avere cambiato nome per un motivo particolare.

KM - *Quando lavora si avvale di qualche assistente?*

KI - Sì, solitamente ne ho tre, ma nei momenti di superlavoro se ne aggiunge un altro.

KM - *Il suo stile di disegno, pur ricordando molto quello del maestro Go Nagai, ha caratteristiche del tutto originali e personali. Ha iniziato a disegnare così spontaneamente o ha dovuto uniformarsi allo stile di Nagai?*

KI - Quando debuttai mi venne chiesto di disegnare con lo stile di Go Nagai per cui, inizialmente, dovetti riferirmi molto allo stile del mio maestro. Mantengo tutt'oggi molto di quello stile, e penso sia stato proprio per questo che ho nomea di essere il tipico disegnatore Dynamic. Ma

FURIA FATALE!

Fatal Fury** (o meglio **Garoo Densetsu**) è un videogioco creato nel 1990 dalla ditta giapponese SNK. Il gioco (creato dalla Capcom) è considerato, assieme al suo concorrente **Street Fighter II** , uno dei migliori giochi di combattimento a incontri. Dal 1990 a oggi ne sono uscite ben due versioni (**Fatal Fury 2 e Special**) che vedono ampliato il parco di lottatori disponibili nonché la grafica e la giocabilità, che nella versione Special ha raggiunto livelli veramente ottimi. Nell'estate del 1994, i personaggi principali di **Fatal Fury**, oltre ad essere stati protagonisti di un film di animazione, sono stati inseriti in un nuovo videogioco veramente strabiliante: **The King of Fighter '94** è stato pubblicizzato dalla stessa SNK come il gioco di combattimento… definitivo! **AP

non ho alcuna antipatia per questa definizione: mi va bene ciò che pensa la gente.

KM - *Ha mai pensato di disegnare con uno stile diverso?*

KI - Non ho mai pensato di fare un cambiamento drastico: nonostante mi piaccia sperimentare cose sempre nuove, penso sia impossibile cambiare in un cosi breve lasso di tempo; se ci penso mi sembra essere una cosa molto facile ma, al momento di attuare i miei propositi, scopro che questo stile fa talmente parte di me che non riesco proprio a farne a meno.

KM - *Nella maggior parte dei casi il suo nome è strettamente legato a quello della Dynamic Production. Che tipo di rapporto ha con questa casa di produzione?*

KI - La Dynamic, che fu fondata come studio di Go Nagai, si occupa di amministrare il lavoro dei fumettisti. Sia il signor Nagai che io abbiamo tutt'oggi un contratto con questa casa di produzione: la Dynamic si preoccupa di amministrare i nostri lavori.

KM - *Fra lei e il sig. Nagai c'è un rapporto allievo-maesto, collega-collega, o qualche altro ancora?*

KI - Penso un rapporto allievo-maestro, molto trdizionale.

KM - *Sono molti i fumettisti che lavorano per la Dynamic Production oltre a lei?*

KI - Una volta erano molti, ma negli ultimi tempi si sono messi quasi tutti in proprio. Tra i membri attuali spicca il nome di Shinobu Kaze: ritengo sia molto in gamba.

KM - *Le sue storie sono sempre all'insegna dell'azione e del combattimento: preferisce cimentarsi in storie fantascientifiche e di robot o horror, con mostri e abili samurai?*

KI - Non ho alcuna preferenza di genere, anzi, ho molta voglia di esplorare nuovi campi. Sembra comunque che il genere fantascientifico e quello horror siano diventati il mio cavallo di battaglia.

KM - *Per le sue opere si è mai ispirato alle leggende popolari?*

KI - Certamente! Per esempio, adattando una favola, ho creato un'opera intitolata **Momotaru Jigokuhen** (La parte infernale di Momotaru).

KM - *La conclusione di **Skull Killer Jacky O** lascia molti punti in sospeso. Sa spiegarci il perché?*

KI - Mentre stavo lavorando a quell'opera fu ap-

Getter Robot Go. © Ishikawa/Dynamic Prod.

provato il progetto televisivo di **Getter Robot Go**. Io dovetti dedicarmi completamente a questa serie e interrompere la realizzazione di **Jacky O**. E' per questo che l'opera risulta inconclusa.

KM - *E' in programma la prosecuzione di quest'opera?*

KI - Per il momento no, ma in futuro vorrei completarla.

KM - *Quale avrebbe dovuto essere la conclusione?*

KI - C'è un complesso plot di fondo, e **Jacky O** è una delle sue diramazioni. A dire il vero si collega all'opera intitolata **Miroku**...

KM - *Allora perché non ci racconta la storia di **Miroku**?*

KI - Alla base di **Miroku** c'è una grande guerra cosmica ai confini dell'Universo. Un mostro tremendo proveniente da un'altra dimensione minaccia l'esistenza di questo mondo. I guerrieri della nostra dimensione stanno cercando di organizzare un'armata per cacciare questo essere mostruoso. Una delle loro squadre, perdendosi, giunge sul nostro pianeta (nell'arcipelago giapponese, per essere precisi) durante l'era preistorica. Qui cercano di servirsi della evoluzione terrestre come arma, preparandosi alla guerra cosmica futura. In realtà **Jacky O** è una di queste armi messasi in funzione.

KM - *Vuol forse dire di avere disegnato prima **Miroku** e, solo successivàmente, **Jacky O**?*

KI - Esatto! Già prima di **Miroku** disegnai diverse storie di questo tipo, come **5000-Konen No Tora** (La Tigre del 5000° Anno Luce) e molte altre.

KM - *Come è nata l'idea per questa serie di opere?*

KI - C'era un'opera molto simile alle mie intitolata *Genmataisen* (La grande guerra del demone dell'illusione) in cui, malgrado la preannunciata apparizione, Genma non voleva saperne di entrare in scena. Di conseguenza, dato che volevo vedere questa benedetta guerra e avevo perso la pazienza, decisi di disegnarmela da solo.

KM - *Il suo nome è conosciuto in tutto il mondo perché legato a **Getter Robot**. E' contento di aver ricevuto a suo tempo l'incarico di disegnare quell'opera?*

KI - All'epoca non ero molto bravo a disegnare, e se la riguardo adesso provo una gran vergogna. Se fosse possibile, la ridisegnerei.

KM - *Come procedette la stesura della sceneggiatura?*

KI - Procedeva contemporaneamente alla serie televisiva, pur senza avervi nulla a che fare. La sceneggiatura dei fumetti è infatti firmata da Go Nagai, ma in realtà abbiamo collaborato entrambi alla stesura della maggior parte di essa.

KM - *Come è nata, per **Getter Robot Go**, l'idea di recuperare **Getter Robot**, un vero e proprio mito degli anni Settanta?*

KI - L'idea venne alla televisione. Se fosse stato per me non avrei ridisegnato l'opera ma... c'era già il progetto televisivo.

KM - *Lei quindi non si sentiva di impegnarsi nuovamente in un'opera di cui si era già occupato in passato?*

KI - Se devo essere sincero l'idea di tornare, in un certo senso, al passato non mi entusiasmava. Durante la lavorazione, però, tutto è cambiato: mi sono venute in mente alcune buone idee e via via che disegnavo iniziavo a prenderci gusto.

KM - *Nella serie compaiono anche Hayato e Ryu, piloti del primo Getter Robot. E' stato difficile ridisegnarli dopo tanti anni?*

KI - No, affatto. Data la chiarezza e la sicurezza dei caratteri di quei personaggi, ho solo dovuto inserirli nella nuova storia.

Genmataisen © Kodogawa Haruji

• GENMATAISEN •

*Il fumetto di Shotaro (Cyborg 009) Ishinomori ha per protagonista Luna, una principessa transilvana che, grazie a propri superpoteri, scopre una minaccia ai danni della Terra. Per combattere il potente Genma (essa il Demone dell'Illusione) la ragazza arruola potenti esper e dà inizio all'azione. Nel 1983 i protagonisti della serie sono stati ridisegnati da Katsuhiro Otomo per un lungometraggio animato destinato alle sale cinematografiche giapponesi: il film è la prima opera prodotta da Haruki Kadokawa, anche se la produzione effettiva dell'animazione è della Madhouse e della Magic Bus. Ken Ishikawa si è ispirato a **Genmataisen** per la sua **Miroku**, opera madre da cui si sono diramati alcuni spin-off come l'incompiuto **Skull Killer Jacky O***

Ken Ishikawa e alcune sue opere. © Ishikawa/Dynamic Prod.

KM - *Dal momento che* ***Getter Robot Go*** *e* ***Garoo Densetsu*** *sono conclusi, può dirci qualcosa della sua opera attuale?*

KI - Al momento mi sto occupando di un'opera di ambientazione storica intitolata **Bakumatsu den** (La leggenda sulla fine dell'esplosione). Mi piace disegnarla, e vorrei si sviluppasse ancora per molto tempo.

KM - *Ha qualche progetto per il futuro?*

KI - Al momento lavoro per tre serie. Poiché una è mensile, una quindicinale e una trimestrale, sono fin troppo impegnato con questi lavori.

KM - *Si ritiene veloce nel lavorare?*

KI - Una volta lo ero, ma ora mi limito a produrre circa cento tavole al mese.

KM - *Quali sono gli autori giapponesi che preferisce?*

KI - Come ho già detto apprezzo Sanpei Shirato e, naturalmente, il maestro Go Nagai.

KM - *Legge spesso opere straniere?*

KI - Ultimamente leggo molte pubblicazioni americane: trovo che molti di questi autori siano davvero bravi. Ma non chiedetemi i loro nomi perché proprio non me li ricordo!

KM - *Ultimamente è di moda il connubio fumetto-videogioco. Lei cosa ne pensa?*

KI - Penso sia un fenomeno destinato ad aumentare. Il processo di trasposizione fumetto-videogiochi (e viceversa) evolverà sempre più arrivando a coinvolgere altre realtà, come i video-tape e i film.

KM - *Come è nata l'idea di realizzare un manga da* ***Garoo Densetsu****?*

KI - Mi fu chiesto dalla Kodansha.

KM - *Conosceva già il videogioco di* ***Fatal Fury****?*

KI - No, non lo conoscevo... non sono molto in gamba con certi giochi!

KM - *Non ha trovato qualche difficoltà a entrare nello spirito del videogioco, almeno inizialmente?*

KI - Nonostante i videogiochi siano così perfezionati da permettere la realizzazione di qualsiasi movimento, penso esistano comunque dei limiti: per esempio non esiste ancora la possibilità di movimento libero e nemmeno di una dimensione orizzontale infinita. Tutte queste limitazioni non esistono nei fumetti, in cui ci si può muovere a piacimento. Con quest'opera ho cercato di rappresentare in un mondo molto piccolo uno enormemente più grande. Tutto sommato, è stato anche piuttosto facile.

KM - *Pensa di ripetere questa esperienza con qualche altro videogame?*

KI - Lo sto già facendo. Sto disegnando una nuova versione di **Samurai Spirits**, pubblicato su una rivista di videogame della Kodansha intitolata "Haoo".

KM - *Quali consigli darebbe agli aspiranti fumettisti?*

KI - Penso che per disegnare fumetti sia necessario avere più resistenza fisica che intelligenza. Attraverso i disegni un autore trasmette le sue energie ai lettori: se mancano queste energie anche un' idea meravigliosa perde di valore, perché non può essere recepita dai lettori. Se un autore riesce a non perdere questa vitalità può anche raggiungere un livello discreto.

KM - *Per concludere, vuole lasciare un messaggio ai suoi fan italiani?*

KI - Continuerò a disegnare con tutte le mie forze, perciò vi prego di darmi tutto il vostro appoggio!

Questa intervista è stata realizzata presso la Dynamic Production, a Tokyo, il 5 agosto 1994.

★ MONDO STAR COMICS ★

m a r z o

AMERICA

STARMAGAZINE 54
Grendel! Bella! Maxx! Una Starmagazine come non avete mai visto!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 12
Spawn incontra l'anti-spawn, mentre Savage Dragon e la Freak Force si alleano con Mighty Man. Continua la missione di Superpatriot.

IMAGE 18
Scontro finale tra i WildC.A.T.S. e i demoniti, la Stryke Force in lotta con l'Angelo della Morte e un ospite inatteso per Stormwatch!

EXTREME 6
Le origini di Cougar, Prophet vs Bloodstrike e un ritorno dal passato per Brigade! Wow!

PRIME 12
Mantra in primo piano con una lunghissima avventura tratta dal suo 'giant size'!

BRAVURA 7
Ai nastri di partenza la miniserie Strikeback (by Peterson e Maguire), mentre si concludono le vicende di Starslammers!

VOLONTA' DI POTENZA 1
A grande richiesta esce un nuovo "X" speciale! Titan fa sul serio... e sono guai per X e Barb Wire!

X9
Tra i due speciali Volontà di potenza, due short stories di X che segnano l'esordio di due nuovi personaggi!

MORTAL KOMBAT & BRUCE LEE 3
Tutta l'azione dei videogiochi e delle arti marziali in 52 pagine di fumetto!

ITALIA

LAZARUS LEDD 21
Il nostro Larry è sempre in agguato per debellare la criminalità in una New York infernale!

SPRAYLIZ 5
Kinnock non si dà per vinto: cos'altro dovrà sopportare la bella Liz?

SHANNA SHOKK 4
Risate galattiche! Il marchio Star Pocket brilla anche sull'ultima fatica di Marcello Toninelli.

Che Masamune Shirow sia uno dei grandi maestri del panorama giapponese è ormai innegabile. Il suo nome ha varcato i confini giapponesi e i suoi fan parlano inglese, spagnolo, francese e, naturalmente, italiano. E' con grande orgoglio e gioia che ci troviamo oggi a rappresentare nella nostra penisola il genio del cyberpunk a fumetti: un viaggio attraverso le sue opere iniziato nel 1991 con **Squadra Speciale Ghost** per proseguire poi, nel 1994, con la miniserie **Orion**. Incredibile a dirsi, il manga che ha consacrato Shirow nel mercato internazionale è ancora inedito nel nostro Paese. Per la precisione, la serie in questione ha goduto di una brevissima apparizione in Italia, anche se in maniera estremamente frammentata: chi ha potuto ammirare i primissimi episodi di **Appleseed**, non più di un trailer se consideriamo gli intrecci dell'intera saga, può finalmente contare su un'edizione italiana degna di Shirow. Le sue storie così ricche e articolate devono essere lette tutte d'un fiato per essere meglio apprezzate, ed è per questo che abbiamo affidato alla nostra collana di speciali **Storie di Kappa** l'onere e l'onore di presentare questa nuova straordinaria avventura. Volendo essere sfacciatamente immodesti, contiamo di presentare **Appleseed** in maniera davvero esaustiva: tradurremo la storia direttamente dal giapponese (abbandonando gli americanismi e le censure della Dark Horse), adatteremo in prima persona le onomatopee e lo stamperemo nel formato originale. Non solo! Oltre ai quattro volumi che compongono la saga, esiste un quinto volume denominato **Databook**. E' una sorta di enciclopedia, scritta dallo stesso Shirow, dedicata interamente al mondo di **Appleseed**: una guida strettamente collegata al fumetto che non può essere nascosta al pubblico italiano e che inseriremo in appendice a **Storie di Kappa**. Ognuno dei nostri speciali (saranno quattro in tutto) conterà oltre 200 pagine a fumetti e una ricchissima dose di **Databook**: il primo appuntamento è previsto per marzo (lo presenteremo al Salone di Lucca e godrà persino di una versione per collezionisti), mentre le altre tre uscite renderanno caldissimo il prossimo autunno (settembre/ottobre/novembre). Il tutto, naturalmente, nell'attesa che Shirow termini il sempre più atteso **Squadra Speciale Ghost** 2!

Kappa boys

Obiettivo su...

STARMAGAZINE

Concluso il periodo di transizione e assestamento 'post Marvel', la *Rivista degli Eroi USA* prende finalmente un assetto da battaglia. A marzo vedremo l'ultima trasformazione, quella definitiva, la più radicale. Non più scelte di compromesso, dettate dall'esigenza di attingere da un solo editore americano, e soprattutto liberi dalla continuity con altri universi supereroici. Su **Starmagazine** arriva, finalmente, solo il meglio dei comics. Si inizia alla grande con **Grendel**, il vigilante creato da Matt Wagner dietro la cui maschera si nascondono i più disparati e violenti individui. A lui è dedicato anche un ricco articolo che presenta l'intera cronologia. E' poi la volta di **Bella** (**Babe**), la serie scritta e disegnata da John Byrne per la linea *Legend* che si alternerà alle avventure dei giovani mutati di **Next Men**. La svolta di **Starmagazine** è segnata soprattutto dall'ingresso degli eroi Image tra le sue fila: in prima linea c'è già pronto **The Maxx**, il mostruoso personaggio di Sam Kieth caratterizzato da un profondo humor nero. Ogni mese, quindi, l'appuntamento sarà anche con gli eroi meno ortodossi della Image. Prossimamente, sempre su queste pagine, leggerete anche **Hellshock**, la prima serie interamente realizzata dall'estroso Joe Lee. Nato da un angelo e da una donna umana, **Hellshock** piomberà nella vita di un uomo pronto a sacrificarsi per la salvezza di un'altra persona. Un antipasto ricchissimo di fumetti per un mensile zeppo di rubriche e curiosità!

The Maxx © Sam Kieth 1994

GIAPPONE

KAPPA MAGAZINE 33
Doppia razione di **Zeta**, l'avvincente cyber-manga di Otomo! In **Oh, mia Dea!** ci avviciniamo all'esplosivo finale della saga incentrata sulla demoniaca Urd! In Anime si confessa Mitsuru "Touch" Adachi.

STARLIGHT 30
Un lunghissimo flash back sul passato di Konpei per l'ultimo appuntamento con **Sesame Street**. Keiki, Chitose, Karin e Choko sono alla resa dei conti.

NEVERLAND 24
Abel sbarca finalmente a Londra, riabbraccia **Georgie** e le confessa il suo amore. Nel frattempo entra in scena il perfido duca Dangering.

ACTION 17
LA TERZA SERIE DI JOJO! Iniziano le attesissime avventure di Jotaro Kujo, un ragazzo giapponese degli anni Ottanta alle prese con il potere degli Stand!

TECHNO 11
Sho ha recuperato il controllo della bio-armatura: **Guyver** I e Guyver III sono pronti a passare al contrattacco!

MITICO 10
Un travestimento insospettabile e un furto speciale per **Lupin III**. Zenigata e Alf Resko, intanto, osservano in silenzio...

YOUNG 10
Il mensile del fantastico vi regala un nuovo racconto gioco! In **Seraphic Feather** entrano in scena l'alato Apep e la formosa Farn Iris, mentre in **Rayearth** conosciamo meglio Hikaru, Fu e Umi. Pai e Yakumo continuano il loro viaggio in **3x3 Occhi**.

APPLESEED 1
Nella città cibernetica Olympus sta per esplodere una lotta senza quartiere: l'impavida Deunan e il cyborg Briareos si scontrano con il Consiglio, che utilizza cavie umane per i suoi esperimenti. Il capolavoro di Masamune Shirow!

TAKERU 3
Penultimo appuntamento per il manga di Buichi Terasawa tutto a colori. Riuscirà **Takeru** a raggiungere la principessa di Yamato? Attenderà Hien il suo ritorno? A maggio l'epica conclusione!

Takeru © Terasawa/A Girl

game comics/greates-world bravura ultra universo image max
humor comico azione
fantasy cyberpunk fantastico classico bio azione amore commedia magazine